

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>Nomor : 343/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 10 Pebruari 2022

Yth. Kepala SMK N 1 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Ketut Sri Sekarini
NIM : 1815051054
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Tgl. Penerimaan	10-02-2022
No. Agenda	0099
Tgl. Penerbitan	
Tujuan Penerbitan	
Paraf	f

Lampiran 2. Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja



Nomor : 423.1/098.05/SMKN1SGR/2022
 Lampiran : -
 Hal : Balasan

Yth. Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan
 Di_

tempat

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat yang Ibu/Bapak kirim dengan nomor 337/UN48.11.1/DT/2022 tertanggal 10 Pebruari 2022 tentang *Permohonan Data* atas nama :

Nama : Kadek Endang Trisna Dewi
 NIM : 1815051099
 Jurusan : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Nama : Ketut Sri Sekarini
 NIM : 1815051054
 Jurusan : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik dan Kejuruan

maka kami menyatakan bersedia untuk memfasilitasi pelaksanaan yang dimaksud. Hal-hal teknis yang terkait dengan pengumpulan data, akan dibicarakan kemudian.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih

Singaraja, 26 April 2022
 Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

 Gunastira, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19621231 198703 1 256

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATERI PERANG DUNIA I DAN II MATA PELAJARAN SEJARAH
INDONESIA DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA
(GURU)**

Nama :

NIP :

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di masa pandemi Covid-19 dan saat ini?

Jawaban:

.....
.....
.....

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia pada masa pandemi Covid-19 dan saat ini?

Jawaban:

.....
.....
.....

3. Beberapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia ?

Jawaban:

.....
.....

.....

- 4. Media atau Learning Management System (LSM) pembelajaran yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Sejarah Indonesia di masa pandemi Covid-19 dan saat ini?

Jawaban:

.....
.....
.....

- 5. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran? jika ada kekurangan mohon beri alasan!

Jawaban:

.....
.....
.....

- 6. Faktor apa saja yang mejadi kendala dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia ?

Jawaban:

.....
.....
.....

- 7. Apakah anda mengetahui tentang media pembelajaran interaktif ?

Jawaban:

.....
.....
.....

- 8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah indonesia ?

Jawaban:

.....
.....
.....

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Sejarah Indonesia ?

Jawaban:

.....
.....
.....

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Sejarah Indonesia saat ini ?

Jawaban:

.....
.....



Singaraja,.....,.....2022

(_____)

NIP.

Lampiran 4. Hasil Wawancara Observasi Guru

Lampiran :

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR
PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATERI PERANG DUNIA I DAN II MATA PELAJARAN SEJARAH
INDONESIA DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA
(GURU)**

Nama : Gede Adi Putra, S.Pd. M.Pd

NIP : -

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di masa pandemi Covid-19 dan saat ini?

Jawaban:

PBL online dan PjBL (project based learning).

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia pada masa pandemi Covid-19 dan saat ini?

Jawaban:

- Sumber belajar Pustaka (Buku & Internet)
- Kunjungan Museum

3. Beberapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia ?

Jawaban:

2 Orang

4. Media atau Learning Management System (LSM) pembelajaran yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Sejarah Indonesia di masa pandemi Covid-19 dan saat ini ?

Jawaban:

Google Form, Aplikasi SIMADE, CBT

5. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran ? jika ada kekurangan mohon beri alasan!

Jawaban:

Sudah dan tidak kekurangan.

6. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia ?

Jawaban:

- Beberapa siswa masih ada yang belum paham mengoperasikan google form untuk mendukung pembelajaran sejarah.

7. Apakah anda mengetahui tentang media pembelajaran interaktif ?

Jawaban:

Mengetahui.

8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah indonesia ?

Jawaban:

Sangat perlu.

-

 9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Sejarah Indonesia ?

Jawaban:

- Informasi mengenai cara mengaplikasikan etika media interaktif yg menjadikannya pendukung.....

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Sejarah Indonesia saat ini ?

Jawaban:

Sangat membantu dalam menyelesaikan Materi Sejarah Indonesia agar lebih terbesa kekinian dan mampu dgn cepat dipahami siswa.

Singaraja, 18 Mei 2022

Guru Mata Pelajaran



(Gede Adi Putra, S.Pd, M.Pd

NIP -

Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET KARAKTERISTIK KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	2, 3
		b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 4, 6, 7, 8, 9, 11
		c. Motivasi siswa dalam pembelajaran	5, 10, 12
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13, 14
		b. Media pembelajaran	15, 16, 20
		c. Sarana pembelajaran	17, 18, 19



Lampiran 6. Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET KARAKTERISTIK KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

No	Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang belajar Sejarah Indonesia					
2	Saya kurang memahami setiap materi Sejarah Indonesia					
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Sejarah yang disampaikan oleh guru saat mengajar					
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru					
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi					
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet					
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran					
8	Saya lebih senang dan tertarik saat belajar terdapat media berupa video pembelajaran					
9	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat game quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan					
10	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media					
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia					
12	Menurut saya pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar					
13	Mata pelajaran Sejarah Indonesia susah dipahami jika dijelaskan dengan materi saja					

14	Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang susah dipahami					
15	Saat memberikan materi Sejarah Indonesia guru menggunakan media pembelajaran berupa modul pelajaran					
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					
17	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan sekolah					
18	Sekolah menyediakan media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran					
19	Saya memiliki komputer/Laptop/Smartphone					
20	Menurut saya pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik					



Lampiran 7. Hasil Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik

RESPONDEN	BUTIR SOAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ayu suci oktaviani	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	5	5	5
Dimas Radhan Damawan	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
I Gusti Ngurah Made Yogi Suara	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5
Kadek Dinda Sasmitha	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	1	5	4	5	5	5	4	4
Kadek Jeflin Arya Wiguna	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5
Kadek rianti	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5
Ketut nova arta jaya	5	4	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5
Ketut Septiasih	5	3	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Ketut Widiarta	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
Komang Budiani	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4
Komang Lestari	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
Komang radea adi setian	4	3	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4
Komang sutra alawan	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Luh Dea Sekar Sari merta	4	4	3	4	4	5	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	5	5	5
Luh Septiani	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	5	2	5
ni luh meta handayani	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4
Putu Delita Maharani	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4
Putu Desi Armini	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
Putu Kaka Gotama Destra	4	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3
PUTU REZA EKA ARYA WIGUNA	4	2	3	3	4	4	4	3	4	5	3	4	4	2	4	2	4	5	5	3
Putu Selma Pebriani	5	4	4	5	3	4	5	3	5	3	4	4	2	5	4	5	4	5	5	4
Kadek Anggi Listiana Dewi	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	5
Kadek Aristana	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4
KADEK BAYU ANGGA PRADITA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	1	5	5	5	5
Ketut Agus sukra wijaya	5	2	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4
Ketut sovi budayani	5	4	3	5	3	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5
Luh Ayu Sintya Oktariani	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
Nyoman Supariani	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4
Putu Wirantini	4	3	3	2	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	5
Putu Yuniarti Hapsari Setiyani	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Desak Komang Riska Suryani	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
Gede Aditya Bayu Pratama	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4
Gede ngurah mahardika	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
I Putu Dedika Pratama	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
Kadek agus alit supada	5	5	5	3	5	2	5	1	2	1	2	2	3	3	4	2	4	3	4	4



UNDIKSHA

Hasil Perhitungan Karakteristik Peserta Didik

DAFTAR PERTANYAAN	RESPONDEN																																			total S1	total S2	total K1	total K2	total ST	total	N	HASIL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35										
Saya senang belajar Sejarah Indonesia	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	60	88	3	0	0	151	100	175	86.286		
Saya kurang memahami setiap materi Sejarah Indonesia	3	3	4	5	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	2	2	4	4	3	5	2	4	3	3	2	3	4	3	5	5	20	48	39	12	0	119	100	175	68		
Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Sejarah yang disampaikan oleh guru saat mengajar	4	3	5	5	4	3	5	5	2	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	5	4	3	2	3	3	2	2	4	3	5	5	35	52	30	10	0	127	100	175	72.571		
Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	4	4	4	5	5	5	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	5	4	5	5	5	5	2	3	2	2	3	3	4	3	3	40	52	24	8	1	128	100	175	73.143	
Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	45	92	9	0	0	146	100	175	83.429	
Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	2	35	88	15	2	0	140	100	175	80	
Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	80	64	9	0	0	153	100	175	87.429	
Saya lebih senang dan tertarik saat belajar terdapat media berupa video pembelajaran	3	3	5	4	5	4	5	3	4	3	4	2	2	2	5	4	3	4	3	3	3	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	1	40	56	27	6	1	130	100	175	74.286	
Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat game quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	2	4	2	5	4	3	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	2	45	68	18	6	0	137	100	175	78.286	
Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1	30	96	12	2	1	139	100	175	79.429
Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia	3	3	5	4	5	4	5	4	4	3	3	3	5	3	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	40	68	27	2	0	137	100	175	78.286
Menurut saya pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	3	3	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	35	88	15	2	0	140	100	175	80
Mata pelajaran Sejarah Indonesia susah dipahami jika dijelaskan dengan materi saja	2	3	4	1	5	4	5	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	3	20	64	36	4	1	125	100	175	71.429
Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	3	3	4	5	3	5	1	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	2	2	5	4	5	3	4	5	2	3	3	3	3	5	4	5	3	35	40	39	8	1	123	100	175	70.286	
Saat memberikan materi Sejarah Indonesia guru menggunakan media pembelajaran berupa modul pelajaran	4	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	35	92	15	0	0	142	100	175	81.143
Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	4	4	3	5	5	5	1	3	4	3	3	5	4	4	4	3	5	4	3	2	5	3	3	1	5	5	4	4	2	4	3	3	3	5	2	45	40	33	6	0	126	100	175	72	
Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan sekolah	4	3	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	4	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	40	84	18	0	0	142	100	175	81.143
Sekolah menyediakan media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran	5	3	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	5	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	60	71	18	0	0	146	100	175	83.429	
Saya memiliki komputer/Laptop/Smartphone	5	3	5	4	4	5	5	4	4	2	4	3	4	5	2	4	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	4	55	74	9	6	0	142	100	175	81.143	
Menurut saya pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	85	76	9	0	0	150	100	175	85.714

Keterangan:

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Kriteria:

5 = SS

4 = S

3 = KS

2 = TS

1 = STS

No	Daftar Pertanyaan	Skala Likert					Total	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS	Skor		
1	Saya senang belajar Sejarah Indonesia	60	88	3	0	0	151	86%	Sangat Setuju
2	Saya kurang memahami setiap materi Sejarah Indonesia	20	48	39	12	0	119	68%	Setuju
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Sejarah yang disampaikan oleh guru saat mengajar	35	52	30	10	0	127	72%	Setuju
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	40	52	24	8	1	128	73%	Setuju
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	45	92	9	0	0	146	83%	Sangat Setuju
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	35	88	15	2	0	140	80%	Sangat Setuju

7	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	80	64	9	0	0	153	87%	Sangat Setuju
8	Saya lebih senang dan tertarik saat belajar terdapat media berupa video pembelajaran	40	56	27	6	1	130	74%	Setuju
9	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat game quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan	45	68	18	6	0	137	78%	Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media	30	96	12	0	1	139	79%	Setuju
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia	40	68	27	2	0	137	78%	Setuju
12	Menurut saya pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	35	88	15	2	0	140	80%	Sangat Setuju

13	Mata pelajaran Sejarah Indonesia susah dipahami jika dijelaskan dengan materi saja	20	64	36	4	1	125	71%	Setuju
14	Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	35	40	39	8	1	123	70%	Setuju
15	Saat memberikan materi Sejarah Indonesia guru menggunakan media pembelajaran berupa modul pelajaran	35	92	15	0	0	142	81%	Sangat Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	45	40	33	6	0	126	72%	Setuju
17	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan sekolah	40	84	18	0	0	142	81%	Sangat Setuju
18	Sekolah menyediakan media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran	60	71	18	0	0	146	83%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki komputer/Laptop/Smartphone	55	76	9	6	0	144	82%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media	65	76	9	2	0	150	85%	Sangat Setuju

pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

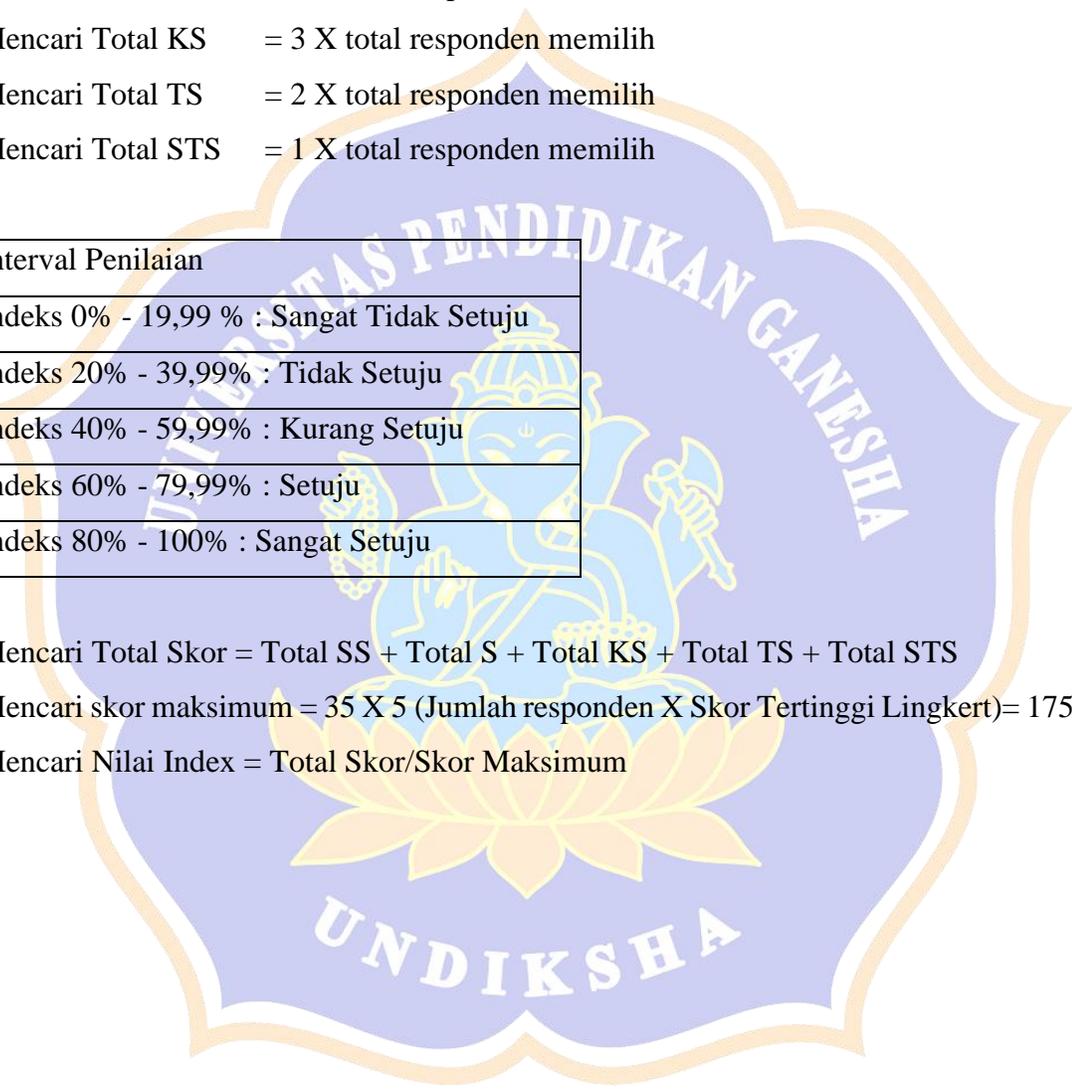
Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Interval Penilaian
Indeks 0% - 19,99 % : Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99% : Setuju
Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari skor maksimum = 35 X 5 (Jumlah responden X Skor Tertinggi Lingkert)= 175

Mencari Nilai Index = Total Skor/Skor Maksimum



Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Singaraja
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Kelas / Semester : XI / 1
Materi Pokok : Perang Dunia dan Kelembagaan Dunia
Sub Materi Pokok : Pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik, sosial ekonomi dan hubungan internasional (LBB, PBB), pergerakan nasional dan regional.
Alokasi Waktu : 2 x 45 (90 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI.3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI.4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menganalisis pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB)	3.6.1 Terjadinya Perang Dunia I dan Perang Dunia II

	<p>3.6.2 Menjelaskan jalannya Perang Dunia I serta dampak Perang Dunia I</p> <p>3.6.3 Menjelaskan jalannya Perang Dunia II serta dampak Perang Dunia II</p> <p>3.6.4 Membandingkan Perang Dunia I dengan Perang Dunia II</p> <p>3.6.5 Mengenalisis munculnya LBB, PBB</p>
<p>4.6 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB) dalam bentuk tulisan dan/atau media lain</p>	<p>4.6.1 Membuat tulisan mengenai pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB)</p> <p>4.6.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB) dalam bentuk presentasi.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan Latar belakang terjadinya Perang Dunia I dan Perang Dunia II
2. Menjelaskan jalannya Perang Dunia I dan Perang Dunia II
3. Menjelaskan akhir dari Perang Dunia I dan Perang Dunia II
4. Membandingkan Perang Dunia I dengan Perang Dunia II
5. Membuat tulisan mengenai pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB)
6. Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB) dalam bentuk presentasi.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Regular
 - Perang Dunia dan Kelembagaan Dunia

- Pengaruh Perang Dunia I dengan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik, sosial-ekonomi dan hubungan internasional (LBB, PBB), pergerakan nasional dan regional.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Problem Based Learning / Project Based Learning*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, Penugasan

F. Media dan Alat Pembelajaran

Media	Alat
Media Pembelajaran Interaktif	LKPD
Video tentang Perang Dunia I dan Perang Dunia II	LCD Projector
Buku Sejarah pegangan siswa kelas XI	

G. Sumber Belajar

1. Hapsari, Ratna, dkk. 2013. *Sejarah Indonesia untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga
2. Herimanto, dkk. 2014. *Sejarah Pembelajaran Sejarah Interaktif untuk kelas XI SMA/MA Kelompok mata pelajaran Wajib*. Solo: Platinum
3. Taupan, Muhamad. 2012. *Sejarah Berbasis Pendidikan Berkarakter Bangsa untuk SMA/MA Kelas XI*. Bandung: Sewu

H. Kegiatan Inti

Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik secara psikis fisik untuk mengikuti proses pembelajaran • Menyiapkan sarana pembelajaran dan sumber belajar • Merefleksikan pembelajaran sebelumnya. 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi Latar Belakang terjadinya Perang Dunia I dan Jalannya Perang Perang Dunia I • Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menampilkan gambar ilustrasi mengenai Perang Dunia I (Media Pembelajaran Interaktif) → membagi kelompok (perbangku terdiri dari 2 orang)→ Menguraikan permasalahan yang muncul → menampilkan LKPD sesuai kelompok diskusi dan menuliskan temuan permasalahan (Media Pembelajaran Interaktif) → presentasi di depan kelas → menyimpulkan hasil diskusi) • Menyampaikan arti penting pembelajaran 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mulai menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini dengan mengajukan persoalan yang memuat permasalahan yang akan merangsang motorik siswa, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mudah memahami apa yang akan dijelaskan (Media Pembelajaran Interaktif) (<i>Orientasi Siswa Pada Masalah / Menyadari Masalah</i>) • Guru merumuskan masalah terkait “Latar belakang terjadinya Perang Dunia I dan Jalannya Perang Dunia I” (<i>Merumuskan Masalah</i>) • Peserta didik di bagi ke dalam beberapa kelompok oleh Guru <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kelompok I dan V Membahas Tentang Latar Belakang Terjadinya Perang Dunia I ➢ Kelompok VI dan X Membahas peran tokoh yang terlibat didalam perang Dunia I ➢ Kelompok XII dan XVIII Membahas Tentang Jalanya Perang Dunia I 	80 menit

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi gambar ilustrasi dan membuat hipotesis (jawaban sementara) untuk gambar ilustrasi. (<i>Merumuskan Masalah</i>) • Peserta didik mengumpulkan informasi pengaruh perang dunia I, latar belakang terjadinya Perang Dunia I, peran tokoh yang terlibat didalam Perang Dunia I, dan jalannya Perang Dunia I (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Peserta didik berdiskusi dengan teman-teman kelompoknya untuk menemukan poin-poin yang harus dicapai dalam LKPD (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Setelah temuan informasi didapatkan dan dituliskan, peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil temuannya di depan kelas. Peserta didik yang akan menyampaikan presentasi itu dipilih secara acak oleh guru • Guru meminta peserta didik lainya memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah dilakukan temannya • Siswa menyimak video dalam slide (Media Pembelajaran Interaktif) yang di tayangkan oleh guru (<i>Mengumpulkan Data</i>) • Guru memberikan penjelasan materi mengenai Perang Dunia I yaitu pengaruh perang dunia I, latar belakang terjadinya Perang Dunia I, peran tokoh yang terlibat didalam Perang Dunia I, dan jalannya Perang Dunia I yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. (<i>Mengumpulkan Data</i>) • Guru dan peserta didik bersama-sama merumuskan pemecahan masalah yang muncul akibat Perang dunia I dan pengaruhnya (<i>Menguji Hipotesis</i>) • Guru melakukan kuis kecil untuk menguji pemahaman peserta didik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. 	

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Guru membahas hasil kuis kecil dengan memberi penjelasan lengkap mengenai jawaban yang benar. (<i>Menentukan Pilihan Penyelesaian</i>) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan Peserta didik diminta merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari serta arahan yang dapat mereka ambil untuk digunakan dalam kehidupan hari ini Kegiatan diakhiri dengan salam. 	5 menit

Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan peserta didik secara psikis fisik untuk mengikuti proses pembelajaran Menyiapkan sarana pembelajaran dan sumber belajar Merefleksikan pembelajaran sebelumnya. Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi Latar Belakang terjadinya Perang Dunia II dan Jalannya Perang Perang Dunia II Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menampilkan gambar ilustrasi mengenai Perang Dunia II (Media Pembelajaran Interaktif) → membagi kelompok (perbangku terdiri dari 2 orang) → Menguraikan permasalahan yang muncul → menampilkan LKPD sesuai kelompok diskusi dan menuliskan temuan permasalahan (Media Pembelajaran Interaktif) → presentasi di depan kelas → menyimpulkan hasil diskusi Menyampaikan arti penting pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru mulai menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini dengan mengajukan persoalan yang memuat 	80 menit

	<p>permasalahan yang akan merangsang motorik siswa, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mudah memahami apa yang akan dijelaskan (Media Pembelajaran Interaktif) (<i>Orientasi Siswa Pada Masalah / Menyadari Masalah</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru merumuskan masalah terkait “Latar belakang terjadinya Perang Dunia II dan Jalannya Perang Dunia II” (<i>Merumuskan Masalah</i>) • Peserta didik di bagi ke dalam beberapa kelompok oleh Guru <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kelompok I dan V Membahas Tentang Latar Belakang Terjadinya Perang Dunia II ➢ Kelompok VI dan X Membahas peran tokoh yang terlibat didalam perang Dunia II ➢ Kelompok XII dan XVIII Membahas Tentang Jalanya Perang Dunia II • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi gambar ilustrasi dan membuat hipotesis (jawaban sementara) untuk gambar ilustrasi. (<i>Merumuskan Masalah</i>) • Peserta didik mengumpulkan informasi pengaruh perang dunia II, latar belakang terjadinya Perang Dunia II, peran tokoh yang terlibat didalam Perang Dunia II, dan jalannya Perang Dunia II (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Peserta didik berdiskusi dengan teman-teman kelompoknya untuk menemukan poin-poin yang harus dicapai dalam LKPD (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Setelah temuan informasi didapatkan dan dituliskan, peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil temuannya di depan kelas. Peserta didik yang akan menyampaikan presentasi itu dipilih secara acak oleh guru • Guru meminta peserta didik lainnya memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah dilakukan temannya 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak video dalam slide (Media Pembelajaran Interaktif) yang di tayangkan oleh guru (<i>Mengumpulkan Data</i>) • Guru memberikan penjelasan materi mengenai Perang Dunia II yaitu pengaruh perang dunia II, latar belakang terjadinya Perang Dunia II, peran tokoh yang terlibat didalam Perang Dunia II, dan jalannya Perang Dunia II yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. (<i>Mengumpulkan Data</i>) • Guru dan peserta didik bersama-sama merumuskan pemecahan masalah yang muncul akibat Perang dunia II dan pengaruhnya (<i>Menguji Hipotesis</i>) • Guru melakukan kuis kecil untuk menguji pemahaman peserta didik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. • Guru membahas hasil kuis kecil dengan memberi penjelasan lengkap mengenai jawaban yang benar. (<i>Menentukan Pilihan Penyelesaian</i>) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Peserta didik diminta merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari serta arahan yang dapat mereka ambil untuk digunakan dalam kehidupan hari ini • Kegiatan diakhiri dengan salam. 	5 menit

Pertemuan ke III

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik secara psikis fisik untuk mengikuti proses pembelajaran • Menyiapkan sarana pembelajaran dan sumber belajar • Merefleksikan pembelajaran sebelumnya. (<i>Orientasi Siswa Pada Masalah / Menyadari Masalah</i>) • Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan 	5 Menit

	<p>materi mengidentifikasi Perang Dunia I dan Perang Dunia II yaitu, dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II, Dan menganalisis munculnya LBB, PBB (<i>Orientasi Siswa Pada Masalah / Menyadari Masalah</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menampilkan Slide (Media Pembelajaran Interaktif) → Menguraikan permasalahan yang muncul → menampilkan LKPD (Media Pembelajaran Interaktif) diskusi dan menuliskan temuan permasalahan → presentasi di depan kelas → menyimpulkan hasil diskusi • Menyampaikan arti penting pembelajaran 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak video dalam slide yang di tayangkan oleh guru (<i>mengamati</i>) • Guru merumuskan masalah terkait “mengidentifikasi Perang Dunia I dan Perang Dunia II yaitu, dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II, Dan menganalisis munculnya LBB, PBB” (<i>Merumuskan Masalah</i>) • Peserta didik mengumpulkan informasi mengidentifikasi Perang Dunia I dan Perang Dunia II yaitu, dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II, Dan menganalisis munculnya LBB, PBB. (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Peserta didik berdiskusi mandiri untuk menemukan poin-poin yang harus dicapai dalam LKPD (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Setelah temuan informasi didapatkan dan dituliskan, peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil temuannya di depan kelas. Peserta didik yang akan menyampaikan presentasi itu dipilih secara acak oleh guru. (<i>Mengumpulkan Data</i>) • Guru meminta peserta didik lainya memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah dilakukan temannya (<i>Menguji Hipotesis</i>) • Guru dan peserta didik bersama-sama merumuskan pemecahan masalah yang 	80 menit

	<p>muncul akibat Perang dunia I dan Perang Dunia II dan pengaruhnya (<i>Menentukan Pilihan Penyelesaian</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan kuis kecil untuk menguji pemahaman peserta didik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. • Guru membahas hasil kuis kecil dengan memberi penjelasan lengkap mengenai jawaban yang benar. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Peserta didik diminta merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari serta arahan yang dapat mereka ambil untuk digunakan dalam kehidupan hari ini • Kegiatan diakhiri dengan salam. 	5 menit

Pertemuan ke IV

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik secara psikis fisik untuk mengikuti proses pembelajaran • Menyiapkan sarana pembelajaran dan sumber belajar • Merefleksikan pembelajaran sebelumnya. (<i>Orientasi Siswa Pada Masalah / Menyadari Masalah</i>) • Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi mengidentifikasi Akhir Perang Dunia I dan Perang Dunia II yaitu, membandingkan dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II, proses akhir munculnya LBB, PBB. (<i>Orientasi Siswa Pada Masalah / Menyadari Masalah</i>) • Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menampilkan Slide (Media Pembelajaran Interaktif) → Menguraikan permasalahan yang muncul → menampilkan LKPD (Media Pembelajaran Interaktif) diskusi dan menuliskan temuan permasalahan → 	5 Menit

	<p>presentasi di depan kelas → menyimpulkan hasil diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan arti penting pembelajaran 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merumuskan masalah terkait “mengidentifikasi Akhir Perang Dunia I dan Perang Dunia II yaitu, membandingkan dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II, proses akhir munculnya LBB, PBB” (<i>Merumuskan Masalah</i>) • Peserta didik mengumpulkan informasi Akhir Perang Dunia I dan Perang Dunia II yaitu, membandingkan dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II, proses akhir munculnya LBB, PBB. • Peserta didik berdiskusi mandiri untuk menemukan poin-poin yang harus dicapai dalam LKPD (<i>Merumuskan Hipotesis</i>) • Setelah temuan informasi didapatkan dan dituliskan, peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil temuannya di depan kelas. Peserta didik yang akan menyampaikan presentasi itu dipilih secara acak oleh guru (<i>Mengumpulkan Data</i>) • Guru meminta peserta didik lainnya memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah dilakukan temannya (<i>Menguji Hipotesis</i>) • Guru dan peserta didik bersama-sama merumuskan pemecahan masalah yang muncul akibat Perang dunia I dan Perang Dunia II dan pengaruhnya (<i>Menentukan Pilihan Penyelesaian</i>) • Guru melakukan soal evaluasi akhir (Pertanyaan) untuk menguji pemahaman peserta didik • Guru membahas hasil evaluasi akhir dengan memberi penjelasan lengkap mengenai jawaban yang benar. 	80 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Peserta didik diminta merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari serta arahan yang dapat mereka ambil untuk 	5 menit

	digunakan dalam kehidupan hari ini	
	• Kegiatan diakhiri dengan salam.	

Singaraja, , 2022

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Guru Mata Pelajaran

(_____)

NIP.

(_____)

NIP.



Lampiran 9. Capaian Pembelajaran Sejarah

CAPAIAN PEMBELAJARAN SEJARAH**Rasional**

Indonesia adalah anugerah Tuhan Yang Maha Kuasa. Indonesia adalah negeri lautan dengan taburan pulau-pulau di atasnya. Perpaduan lautan dan daratan dengan berbagai ragam potensi yang ada di dalamnya menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara Kepulauan (archipelago) terbesar di dunia. Secara fisik Kepulauan Indonesia memiliki 1.904.569 km² luas wilayah, 18.108 jumlah pulau, 81.000 km² garis pantai, dan 2,7 juta luas perairan atau 70% dari luas wilayah Indonesia yang membentang dari 6° 08' LU - 11° 15' LS dan 94° 45' BT – 141° 05' BT. Sedangkan secara kebudayaan, Indonesia adalah negara majemuk yang terdiri dari 1.331 suku bangsa, 652 bahasa daerah, 6 agama, dan 187 kelompok penghayat kepercayaan.

Indonesia diapit oleh Benua Asia dan Australia serta Samudera Hindia dan Pasifik, sehingga secara geografis Indonesia menempati lokasi strategis dalam jalur lalu lintas masyarakat dunia. Sudah sejak lama Indonesia menjadi tempat persinggahan berbagai bangsa, dengan turut membawa ragam budaya dari tanah asalnya, dan berinteraksi dengan ragam budaya asli Indonesia. Proses ini yang melahirkan berbagai bentuk budaya baru yang bercampur dalam balutan kearifan lokal, kemudian membentuk model Indonesia dengan karakteristik Indonesia dan citarasa Indonesia. Selain itu posisi Indonesia sebagai pusat persemaian dan penyerbukan silang budaya ikut melahirkan kultur masyarakat yang inklusif, plural, serta mampu mengembangkan berbagai corak kebudayaan yang lebih banyak dibandingkan dengan kawasan dunia manapun.

Pemahaman dan kesadaran mengenai keindonesiaan wajib diketahui oleh segenap bangsa Indonesia, pertanyaan dari mana kita berasal, bagaimana keadaan kita sekarang, dan kedepan mau berjalan kearah mana adalah berbagai pertanyaan menyangkut eksistensi kita sebagai bangsa atau bahkan manusia pada umumnya. Kita juga harus menyadari bahwa bangsa ini lahir bukan dari persamaan suku, ras, budaya, atau agama,

melainkan karena adanya kesadaran serta kesepakatan untuk hidup bersama dalam sebuah bangsa yaitu Indonesia. Kesadaran dan kesepakatan bersama ini diikat oleh fakta bahwa kita berangkat dari sejarah yang sama.

Berbagai peristiwa penting yang terjadi di Indonesia mulai dari jalur rempah dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, masa Kerajaan Hindu-Buddha, masa Kerajaan Islam, masa penjajahan Bangsa Eropa, masa Pergerakan Kebangsaan Indonesia, masa Pendudukan Jepang, masa Proklamasi Kemerdekaan, masa usaha mempertahankan kemerdekaan, masa pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin, masa Pemerintahan Orde Baru, sampai masa Pemerintahan Reformasi adalah sebuah perjalanan panjang melintasi ruang dan waktu, dimana banyak terkandung pelajaran di dalamnya.

Perjalanan sejarah Indonesia juga dipengaruhi oleh berbagai peristiwa yang terjadi di dunia. Revolusi Besar Dunia, Perang Dunia I, Perang Dunia II, Perang Dingin, dan Peristiwa Kontemporer Dunia sampai Abad-21 adalah diantara peristiwa dunia yang berpengaruh secara langsung atau tidak langsung dengan Indonesia. Transformasi pengetahuan atas masa lalu untuk dikontekstualisasikan dalam kehidupan kekinian, dan sebagai bahan proyeksi untuk masa depan, sebagai upaya memperkuat jati diri manusia dalam dimensi lokal, nasional, dan global hanya mungkin dilakukan melalui mata pelajaran Sejarah.

Dari sisi pengetahuan konten pembelajaran (pedagogical content knowledge) guru sejarah dalam mengajarkan sejarah harus utuh dan komprehensif. Laksana orang menenun, sejarah harus disampaikan memanjang jalur atas-bawah dan melebar jalur kiri-kanan, artinya berbagai pendekatan diakronis (kronologis) maupun sinkronis bisa digunakan untuk menjelaskan sebuah peristiwa sejarah secara utuh. Begitu juga dengan muatan-muatan lain dalam sejarah perlu diajarkan secara multidimensional, misalnya selama ini mempelajari sejarah lebih ditekankan kepada muatan politik atau militer, maka sekarang ini kita bisa juga mengangkat muatan lokal, muatan sosial, muatan Hak

Asasi Manusia (HAM), muatan feminis, muatan maritim, muatan agraris, muatan teknologi, muatan lingkungan, muatan mitigasi, muatan kesehatan, muatan fashion, muatan kuliner, dan lain sebagainya secara terintegrasi dalam satu narasi sejarah. Penjelasan sejarah yang utuh dan komprehensif dari berbagai pendekatan, serta dengan memasukan berbagai muatan sejarah dan melibatkan ilmu-ilmu bantu lain, kemudian dikombinasikan dengan penggunaan ragam model atau media pembelajaran inovatif, niscaya akan membuat pembelajaran sejarah menjadi semakin kaya, berbobot, dan bermakna bagi kehidupan anak bangsa.

Peran guru sejarah dibutuhkan untuk membangun jembatan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan dengan merangsang kebatinan serta nalar peserta didik melalui keterampilan imajinatif, kreatif, kritis, dan reflektif yang bersandar pada sumber-sumber autentik. Dari sini kita semakin menjadi yakin bahwa belajar sejarah sesungguhnya adalah belajar berpikir. Selain itu belajar sejarah jangan sampai hanya sebatas lambang pemujaan masa lalu, dimana generasi muda hanya bisa terpesona atau menjadi penikmat dari masa lalu yang gemilang, tanpa pernah berpikir untuk merencanakan bangunan masa depan mereka sendiri.

Secara progresif pembelajaran sejarah harus mampu mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi dimasa lalu dengan berbagai peristiwa yang dialami sekarang, untuk kita bisa saling merenungi, mengevaluasi, membandingkan, atau mengambil keputusan, sekaligus sebagai orientasi untuk kehidupan masa depan yang lebih baik. Muara dari pembelajaran sejarah yang berorientasi pada keterampilan berpikir secara alamiah akan mendorong pembentukan manusia merdeka yang memiliki kesadaran sejarah dan selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Tujuan Belajar Sejarah

Mata pelajaran Sejarah bertujuan untuk:

1. Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri;
2. Mengembangkan pemahaman kolektif sebagai bangsa;
3. Mengembangkan pemahaman tentang dimensi manusia, ruang, dan waktu;

4. Mengembangkan pemahaman tentang biografi tokoh meliputi pemikiran, tindakan, maupun karya-karyanya yang memiliki makna secara sosial;
5. Mengembangkan pemahaman dalam melihat hubungan atau keterkaitan antara peristiwa yang terjadi secara lokal, nasional, maupun global;
6. Mengembangkan pemahaman tentang perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan dalam kehidupan manusia;
7. Mengembangkan pemahaman dalam melihat sejarah secara utuh meliputi dimensi masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang;
8. Mengembangkan kecakapan berpikir diakronis (kronologi), sinkronis, kausalitas, imajinatif, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, dan multiperspektif;
9. Mengembangkan keterampilan mencari sumber (heuristik), kritik dan seleksi sumber (verifikasi), analisa dan sintesa sumber (interpretasi), dan penulisan sejarah (historiografi);
10. Mengembangkan keterampilan mengolah informasi sejarah secara non digital maupun digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, vlog, story board, timeline, infografis, videografis, komik, poster, dan lain-lain;
11. Mengembangkan nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan lingkungan;
12. Mengembangkan nilai-nilai kebhinekaan dan gotong royong;
13. Mengembangkan rasa nasionalisme dan patriotisme;
14. Mengembangkan rasa bangga atas kegemilangan masa lalu (perennialisme);
15. Mengembangkan masa lalu sebagai rekonstruksi sosial menuju masa depan;
16. Mengembangkan kesadaran sejarah.

Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah

Karakteristik mata pelajaran sejarah terikat oleh dimensi manusia, ruang, dan waktu. Dimensi manusia dilihat sebagai agen yang menciptakan sejarah, secara individu ataupun kolektif, dengan melihat dimensi pemikiran, mental kebatinan, rekam jejak, karya, serta biografi yang menjadi latar belakang manusia tersebut. Lalu dimensi ruang

dilihat dari tempat terjadinya sebuah peristiwa, dalam lingkup lokal, nasional, dan global, dengan menarik hubungan antara satu peristiwa di satu tempat, dengan peristiwa di tempat lainnya. Kemudian dimensi waktu dilihat secara kontekstual melewati masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, dengan memperhatikan pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, atau keberulangan dari sebuah peristiwa.

Dari sisi substansi, mata pelajaran sejarah berisikan berbagai peristiwa penting yang terjadi di Indonesia dalam lingkup lokal dan nasional, mulai dari jalur rempah dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, masa Kerajaan Hindu-Buddha, masa Kerajaan Islam, masa penjajahan Bangsa Eropa, masa Pergerakan Kebangsaan Indonesia, masa Pendudukan Jepang, masa Proklamasi Kemerdekaan, masa usaha mempertahankan kemerdekaan, masa pemerintahan demokrasi liberal dan terpimpin, masa pemerintahan orde baru, sampai masa pemerintahan reformasi. Mata pelajaran Sejarah juga mencakup berbagai peristiwa global yang memiliki keterkaitan langsung maupun tidak langsung dengan Indonesia seperti Revolusi Besar Dunia, Perang Dunia I dan II, Perang Dingin, dan Peristiwa Kontemporer Dunia sampai abad-21.

Secara pendekatan, mata pelajaran sejarah bisa dikaji dengan menggunakan berbagai pendekatan khas sejarah seperti diakronis (kronologi) maupun sinkronis. Mata pelajaran sejarah juga memberikan pengalaman belajar saintifik yang diperoleh melalui tahapan mencari sumber (heuristik), kritik dan seleksi sumber (verifikasi), analisa dan sintesa sumber (interpretasi), sampai mengambil kesimpulan dan refleksi yang dituliskan secara historiografi.

Lingkup materi dalam mata pelajaran sejarah yaitu:

1. Pengantar Ilmu Sejarah
2. Jalur Rempah dan Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia
3. Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
4. Kerajaan Islam di Indonesia
5. Kolonisasi dan Perlawanan Bangsa Indonesia

6. Pergerakan Kebangsaan Indonesia
7. Pendudukan Jepang di Indonesia
8. Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
9. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan
10. Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin
11. Pemerintahan Orde Baru Pemerintahan Reformasi
12. Revolusi Besar Dunia
13. Perang Dunia I dan II
14. Perang Dingin
15. Peristiwa Kontemporer Dunia sampai abad-21

Lingkup Strands Kecakapan dalam mata pelajaran Sejarah, meliputi:

1. Keterampilan Konsep Sejarah (Historical Conceptual Skills)
2. Keterampilan Berpikir Sejarah (Historical Thinking Skills)
3. Kesadaran Sejarah (Historical Consciousness)
4. Penelitian Sejarah (Historical Research)
5. Keterampilan Praktis Sejarah (Historical Practice Skills)
6. Dari uraian di atas, maka mata pelajaran Sejarah meliputi elemen sebagai berikut:

Elemen	Deskripsi
Pemahaman konsep	Keterampilan Konsep Sejarah (Historical Conceptual Skills) Keterampilan konsep diperoleh melalui pemahaman akan kategori dan klasifikasi juga hubungan antar konsep dalam suatu disiplin ilmu dan membentuk pengetahuan yang terorganisir. Peserta didik tidak hanya sekedar tahu dan hafal tentang definisi konsep, tetapi juga harus tahu bagaimana menggunakan konsep sebagai pisau analisis untuk mengkaji sebuah fenomena atau peristiwa. Pemahaman konsep dapat

	<p>digunakan untuk memperoleh penjelasan secara lebih luas dan bermakna tentang sebuah fenomena atau peristiwa.</p> <p>Dalam pemahaman elemen konsep memuat sub elemen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus • Pertanyaan kunci • Materi penting <p>Pemahaman konsep esensial Kelas X antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manusia; Ruang; Waktu; Diakronis (Kronologi); Sinkronis; Penelitian Sejarah. • Jalur rempah; Nenek Moyang; Kebhinekaan; Globalisasi.
<p>Keterampilan Proses Sejarah Kelas X</p>	<p>1. Mengamati: Peserta didik melakukan kegiatan yang dilaksanakan secara sengaja dan terencana dengan maksud untuk mendapat informasi dari hasil pengamatan. Pengamatan bisa dilakukan langsung atau menggunakan instrumen lain.</p> <p>2. Menanya: Peserta didik menyusun pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahuinya dan masalah apa yang ditemukan. Pada tahap ini ia juga menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari sehingga bisa menjelaskan permasalahan yang sedang diselidiki dengan rumus 5W 1H (apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana), dan memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban atas pertanyaan.</p> <p>3. Mengumpulkan informasi: Peserta didik penyusunan langkah-langkah untuk mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya.</p>

	<p>4. Mengorganisasikan Informasi: Peserta didik memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi.</p>
	<p>5. Menarik Kesimpulan: Peserta didik menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan.</p>
	<p>6. Mengomunikasikan: Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan non-digital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan/atau non digital.</p>
	<p>7. Merefleksikan dan Merencanakan Proyek Lanjutan Secara Kolaboratif: Peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan project lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.</p>
<p>Keterampilan Proses Sejarah Kelas XI dan XII</p>	<p>Keterampilan Berfikir Sejarah (Historical Thinking Skill): Peserta didik mampu berpikir diakronis (kronologi), berpikir kausalitas, berpikir interpretasi, berpikir kritis, berpikir kontekstual, berpikir imajinatif, berpikir multiperspektif, berpikir reflektif.</p> <p>Kesadaran Sejarah (Historical Conciousness): Peserta didik mampu memahami fakta sejarah, Menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan, memaknai nilai-nilai</p> <p>Penelitian Sejarah (historical Research): Peserta didik mampu menentukan topik, mengumpulkan sumber</p>

	(heuristik), mengkritik dan menyelesaikan sumber (verifikasi), menganalisa dan mensintesa sumber (interpretasi), menuliskan sejarah (historiografi)
	<p>Keterampilan Praktis Sejarah (Historical Practice Skill):</p> <p>Peserta didik mampu membaca buku-buku dan dokumen-dokumen sejarah, baik sumber primer maupun sekunder, menuliskan cerita sejarah, mengolah informasi, sejarah non digital dalam berbagai sumber, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, vlog, infografis, komik, poster, dan lain-lain.</p>

CAPAIAN PEMBELAJARAN SEJARAH SETIAP FASE

Kurikulum SMK PK

Fase E (Umumnya Kelas X dan XI)

Elemen Pemahaman Konsep Sejarah

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami konsep dasar ilmu sejarah yang dapat digunakan untuk menjelaskan peristiwa sejarah; Memahami konsep dasar ilmu sejarah sebagai pisau analisa untuk mengkaji peristiwa sejarah; Memahami manusia sebagai subjek dan objek sejarah; Memahami peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; Memahami sejarah dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; Memahami sejarah dari aspek perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; Memahami peristiwa sejarah secara diakronik (kronologi) maupun sinkronik.

Peserta didik juga dapat memahami konsep dasar jalur rempah dan asal usul nenek moyang; Menganalisa manusia dalam jalur rempah dan asal usul nenek moyang; Menganalisa jalur rempah dan asal usul nenek moyang dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; Menganalisa jalur rempah dan asal usul nenek moyang dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; Menganalisa jalur rempah dan asal usul nenek moyang dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan

keberulangan; Menganalisa jalur rempah dan asal usul nenek moyang secara diakronik (kronologi) maupun sinkronik.

Peserta didik memahami konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha; menganalisa manusia dalam kerajaan Hindu-Buddha; Menganalisa kerajaan Hindu-Buddha dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisa kerajaan Hindu-Buddha dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; Menganalisa kerajaan Hindu-Buddha dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; Menganalisa kerajaan Hindu-Buddha secara diakronik (kronologi) maupun sinkronik.

Peserta didik mampu memahami konsep dasar kerajaan Islam; menganalisa manusia dalam kerajaan Islam; menganalisa kerajaan Islam dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisa kerajaan Islam dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; menganalisa kerajaan Islam dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisa kerajaan Islam secara diakronik (kronologi) maupun sinkronik.

Elemen Keterampilan Proses Sejarah (IPS)

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif tentang pengantar dasar ilmu sejarah, jalur rempah dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, kerajaan Hindu-Buddha, dan kerajaan Islam meliputi:

- Penjelasan peristiwa sejarah secara diakronis (kronologi) yang menitikberatkan pada proses dan sinkronis yang menitikberatkan pada struktur; Penjelasan peristiwa sejarah berdasarkan hubungan kausalitas; Mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari; dan menempatkan peristiwa sejarah pada konteks zamannya.
- Penjelasan peristiwa sejarah dalam perspektif masa lalu, masa kini, dan masa depan; Penjelasan peristiwa sejarah dari pola perkembangan, perubahan,

keberlanjutan, dan keberulangan; Memaknai nilai-nilai atau hikmah dari peristiwa sejarah.

- Penjelasan peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; Mengaitkan hubungan antara peristiwa sejarah lokal, nasional, bahkan global.
- Melakukan penelitian sejarah lokal dimulai dari lingkungan terdekat (sejarah keluarga, sejarah sekolah, sejarah jalur rempah, sejarah kerajaan di daerah, dan lain-lain), mengumpulkan sumber-sumber primer maupun sekunder melalui sarana lingkungan sekitar, perpustakaan, dan internet; melakukan seleksi dan kritik terhadap sumber-sumber primer maupun sekunder; melakukan penafsiran untuk mendeskripsikan makna di balik sumber-sumber primer dan sekunder; dan menuliskan hasil penelitian dalam bentuk historiografi.
- Mengolah informasi sejarah secara non digital maupun digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, vlog, timeline, story board, infografis, videografis, komik, poster, dan lain-lain.

Fase F (Umumnya Kelas XI-XII)

Pada Fase F, peserta didik di Kelas XI dan XII mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global. Melalui literasi, diskusi, dan penyelidikan (penelitian) berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menjelaskan berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia dan dunia meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi

Kemerdekaan Indonesia, Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin, Pemerintahan Orde Baru, Pemerintahan Reformasi, serta Revolusi Besar Dunia, Perang Dunia I dan II, Perang Dingin, dan Peristiwa Kontemporer Dunia sampai abad-21.

Peserta didik di Kelas XI mampu menggunakan sumber primer dan sekunder untuk melakukan penelitian sejarah nasional dan sejarah lokal secara diakronis atau sinkronis kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan/atau media lain.

Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menganalisis dan mengevaluasi peristiwa sejarah.

Peserta didik di Kelas XII mampu menggunakan sumber sekunder dan sumber primer untuk melakukan penelitian sejarah nasional, sejarah dunia, dan/atau sejarah tematis secara sinkronis atau diakronis kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan/atau media lain. Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menganalisis peristiwa sejarah dari berbagai perspektif dan mengaktualisasikan minat bakatnya dalam bidang sejarah melalui studi lanjutan atau kegiatan kesejarahan diluar sekolah.

Elemen Keterampilan Proses	
Keterampilan Berpikir Sejarah (Historical Thinking Skills)	<p>Pada akhir fase Kelas XI dan XII ini, peserta didik mampu melakukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan peristiwa sejarah secara diakronis (kronologi) yang menitikberatkan pada proses dan sinkronis yang menitikberatkan pada struktur; Penjelasan peristiwa sejarah berdasarkan hubungan kausalitas; Mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari; dan menempatkan peristiwa sejarah pada konteks zamannya. • Penjelasan peristiwa sejarah dalam perspektif masa lalu, masa kini, dan masa depan; Penjelasan peristiwa sejarah dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; Memaknai nilai-nilai atau hikmah dari peristiwa sejarah. • Penjelasan peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; Mengaitkan hubungan antara peristiwa sejarah lokal, nasional, bahkan global.
Kesadaran Sejarah	Pada akhir fase kelas X dan XI ini, peserta didik mampu:

<p>(Historical Consciousness)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami fakta sejarah serta melihat keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan • Mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial dan mengevaluasi peristiwa sejarah. • Memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah. • Mengembangkan minat untuk memperdalam atau melanjutkan studi ilmu sejarah atau pendidikan sejarah; mengembangkan kepedulian untuk mengunjungi dan menjaga benda-benda atau situs-situs peninggalan sejarah; dan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kesejarahan.
<p>Penelitian Sejarah (Historical Research)</p>	<p>Pada akhir fase kelas XI ini, peserta didik mampu melakukan penelitian sejarah nasional dan sejarah lokal (persitiwa atau tokoh dan lokal) dengan menerpkan langkah-langkah mencari sumber (heuristik), kritik dan seleksi sumber (verifikasi) anlisa dan sintesa sumber (intepretasi), dan penulisan sejarah (historigrafi).</p> <p>Pada akhir fase kelas XII ini, peserta didik mampu melakukan penelitian sejarah nasional, sejarah dunia, atau sejarah tematis (Sejarah politik, sejarah sosial, sejarah mitigasi, dan lain-lain) dengan menerapkan langkah-langkah mencari sumber (heuristik) kritik dan seleksi sumber (verifikasi), analisa dan sintesa sumber (interpretasi), dan penulisan sejarah (historigrafi).</p>
<p>Keterampilan Praktis Sejarah (Historical Practice Skills)</p>	<p>Pada akhir fase kelas XI ini diharapkan peserta didik mampu membaca buku referensi sejarah; menuliskan dan menceritakan sejarah lokal serta sejarah nasional; dan mengolah informasi sejarah secara non digital maupun</p>

	<p>digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, vlog, infografis, komik, poster, dan lain-lain.</p> <p>Pada akhir fase kelas XII ini diharapkan peserta didik mampu membaca dokumen sejarah; menuliskan dan menceritakan sejarah nasional, sejarah dunia, atau sejarah tematis; dan mengolah informasi sejarah secara non digital maupun digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto,</p>
<p>Keterampilan Konsep Sejarah (Historical Conceptual Skills)</p>	<p>Pada akhir fase kelas XI ini, peserta didik mampu mengembangkan konsep sejarah yang bisa digunakan untuk mengkaji peristiwa sejarah; mengidentifikasi kiprah orang-orang atau kelompok masyarakat dalam menciptakan dan menggerakkan sejarah; mengidentifikasi peristiwa sejarah lokal yang berkontribusi bagi pembentukan identitas nasional; mengidentifikasi dan menganalisis pola perkembangan, keberlanjutan, perubahan, dan pengulangan dalam peristiwa sejarah; dan mengembangkan konsep diakronis (kronologi) untuk mendeskripsikan peristiwa sejarah.</p> <p>Pada akhir fase kelas XII ini, peserta didik mampu mengembangkan konsep sejarah yang bisa digunakan untuk menganalisis berbagai peristiwa aktual yang terjadi; mengidentifikasi kiprah orang-orang atau kelompok masyarakat pada masa kini yang membawa dampak bagi kehidupan manusia; mengidentifikasi hubungan atau keterkaitan peristiwa sejarah nasional dan dunia; membandingkan dan mengaitkan berbagai peristiwa yang terjadi secara aktual dengan peristiwa sejarah; dan</p>

	mengembangkan konsep sinkronis untuk menganalisis peristiwa sejarah.
--	--



Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Keterbaruan materi	4
		Kesesuaian pustaka	5
		Kemudahan memahami isi materi	6
2	Kebahasaan	Keterbacaan	7,8
		Kejelasan informasi	9
		Bahasa	10
3	Penyajian	Kejelasan materi	11
		Interaktivitas	12
		Kesesuaian gambar, video, quiz, animasi	13,14,15,16
		Kemampuan penyajian	17,18

Lampiran 11. Angket Validitas Ahli Isi Media

Lampiran 11. Angket Validitas Ahli Isi Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

Hari/Tanggal : Selasa, 04 April 2023

Penilai : Gede Adi Putra

Instrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

Angket Validitas Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan KI, KD	√		
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√		
3	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√		
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
5	Kesesuaian pustaka dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓		
6	Kemudahan memahami isi materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Kebahasaan				
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
8	Kejelasan informasi dalam video media pembelajaran interaktif	✓		
9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓		
C. Penyajian				
11	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓		
12	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓		
13	Kesesuaian gambar penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
14	Kesesuaian video penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian <i>quiz</i> penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian animasi penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	~		
17	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik	J		
18	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat mempermudah pemahaman peserta didik.	J		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

media Pembelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia sudah bagus dan baik sehingga sudah bisa diimplementasikan ke siswa.

Singaraja, 04 April2023

Penilai


(Gede Adi Putra)

Lampiran 11. Angket Validitas Ahli Isi Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

Hari/Tanggal : *Senin, 3 April 2023*

Penilai : *Kerui Soewana AKTA, S.Pd., M.Pd.*

Instrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

Angket Validitas Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan KI, KD	✓		
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓		
3	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓		
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
5	Kesesuaian pustaka dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓		
6	Kemudahan memahami isi materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Kebahasaan				
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
8	Kejelasan informasi dalam video media pembelajaran interaktif	✓		
9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓		
C. Penyajian				
11	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	✓		
12	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓		
13	Kesesuaian gambar penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
14	Kesesuaian video penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian <i>quiz</i> penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian animasi penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
17	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik	✓		
18	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat mempermudah pemahaman peserta didik.	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 April, 2023

Penilai



Ketut Goana Akta, M.Pd
NIP. 197604120506041001

Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas (3) model pembelajaran, dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	Kesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,8,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	13,14
		Kelengkapan Fitur	15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	17
		Ketepatan urutan aktivitas dalam konten pembelajaran interaktif	18
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	19,20

Lampiran 13. Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

Hari/Tanggal :

Penilai : Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Instrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

Angket Uji Ahli Desain dan Media

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam media pembelajaran interaktif	✓		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif	✓		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓		
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....,2023

Penilai



(Ketut Andika Pradnyana)

NIP :

**ANGKET VALIDITAS DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

Hari/Tanggal :

Penilai : I Nyoman Indhi Wiradita, M. Pd.

Instrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

Angket Uji Ahli Desain dan Media

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	√		
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam media pembelajaran interaktif	√		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif	√		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif	√		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif	√		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	√		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓		
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
- 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak digunakan

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....,.....,2023

Penilai



() Nyaman Indhi Wiradika)

NIP :

Lampiran 14. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan

Kisi-kisi Angket Uji Perorangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif. Kisi-kisi angket uji perorangan, ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kejelasan materi dan evaluasi	Penjelasan materi	1,2
		Bagian materi yang dianggap sulit	3
		Kejelasan dubbing	4
		Kejelasan petunjuk dan contoh soal	5
		Kemudahan mengerjakan latihan soal	6
2	Kebahasaan	Kejelasan informasi	7
		Penggunaan tanda baca	8
		Pengetikan	9
3	Kepuasan	Kepuasan terhadap materi yang diterima	10,11
4	Keefektifan	Kesenangan dalam proses pembelajaran	12
		Kemenarikan media pembelajaran interaktif	13
5	Lokasi	Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan belajar	14
		Seluruh komponen mendukung kebutuhan belajar	15

Lampiran 15. Angket Uji Perorangan

Lampiran 15 Angket Uji Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

Angket Uji Coba Perorangan

Hari/Tanggal :

Penilai : KOMANG RUDI ASTRA

Instrumen uji coba perorangan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Penjelasan materi mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	√				
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah lengkap		√			
3	Ada beberapa bagian materi dalam media pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari					√
4	Dubbing penjelasan materi dalam media pembelajaran interaktif sudah jelas		√			
5	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	√				

No	Daftar Perlaaynan	SS	S	KS	TS	BIS
6	Soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dikerjakan		✓			
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar		✓			
8	Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran interaktif				✓	✓
9	Dalam media pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik					✓
10	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan		✓			
11	Seluruh materi pembelajaran Sejarah Indonesia yang dipaparkan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami materi		✓			
12	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa bosan			✓		
13	Media pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran	✓				
14	Sarana dan prasarana mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif		✓			

No	Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
15	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran	✓				



Lampiran 16. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Penjelasan materi mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	5	4	4
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah lengkap	4	4	4
3	Ada beberapa bagian materi dalam media pembelajaran interaktif yang sulit untuk dipelajari	5	4	3
4	Dubbing penjelasan materi dalam media pembelajaran interaktif sudah jelas	4	4	4
5	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	5	4	4
6	Soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dikerjakan	4	5	4
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar	4	4	4
8	Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran interaktif	4	3	4
9	Dalam media pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik	5	4	3
10	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan	4	5	4
11	Seluruh materi pembelajaran Sejarah Indonesia yang dipaparkan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami materi	4	5	4
12	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa bosan	3	4	3
13	Media pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran	5	5	5
14	Sarana dan prasarana mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif	4	5	5
15	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran	5	4	4
Jumlah Skor Per Responden		65	64	59
Jumlah Seluruh Item x Bobot		75		
Presentase Per Subjek		86%	85%	78%

Presentase Keseluruhan Subjek (%)	83.55
Kualifikasi	Baik



Lampiran 17. Kisi-kisi Angket Uji Kelompok Kecil

Kisi-kisi Angket Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Keefektifan	Kemenaikan konten pembelajaran interaktif	1,3
		Kesenangan dalam proses pembelajaran	10
2	Penyajian materi dan evaluasi	Urutan sajian	2
		Fitur	9, 12
		Kejelasan petunjuk soal	4
		Pemahaman soal	5,6,7
3	Tampilan	Gambar, Ilustrasi	8
4	Pembelajaran	Manfaat	14
		Berpendapat dalam proses pembelajaran	13
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	11
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	15

Lampiran 18. Angket Uji Kelompok Kecil

Responses cannot be edited

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA

OM SWASTIASTU
SELAMAT PAGI/SIANG/SORE/MALAM

Dalam rangka pengembangan Media Interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, saya Ketut Sri Sekarini Program Studi Pendidikan Teknik Informatika (UINIKSHA) sudah mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan adik-adik siswa dan siswi SMK Negeri 1 Singaraja untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengisi beberapa pertanyaan pada kuesioner ini yang berkaitan dengan seberapa efektif, efisien, dan menariknya media yang sudah saya kembangkan.

TERIMAKASIH
OM SHANTI, SHANTI, SHANTI OM

* Indicates required question

NAMA *
Rizki Purniawan

NO ABSEN *
5

KELAS *
XII Perhotelan

PETUNJUK MENJAWAB KUESIONER

Pengertian MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan media pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

ADIK-ADIK BISA MENJAWAB PERTANYAAN SESUAI DENGAN PENDAPAT KALIAN SAAT MELAKSANAKAN PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS

KETERANGAN
1 = SANGAT TIDAK SETUJU
2 = TIDAK SETUJU
3 = KURANG SETUJU
4 = SETUJU
5 = SANGAT SETUJU

Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia kurang menarik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju
Petunjuk tes yang diberikan kurang mudah dipahami *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Contoh soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Pertanyaan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Soal yang diberikan membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat membantu saya *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan konten berupa modul ajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal latihan dan evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Media pembelajaran interaktif mampu membimbing dan memberikan kesempatan saya untuk berpendapat dalam pembelajaran kelompok *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Sejarah Indonesia *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran Sejarah Indonesia lebih lanjut *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Lampiran 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia kurang menarik	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4
4	Petunjuk tes yang diberikan kurang mudah dipahami	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5
5	Contoh soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Pertanyaan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Soal yang diberikan membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
8	Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
9	Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat membantu saya	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
11	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan konten berupa modul ajar	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal latihan dan evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5
13	Media pembelajaran interaktif mampu membimbing dan memberikan kesempatan saya untuk berpendapat dalam pembelajaran kelompok	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Sejarah Indonesia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
15	Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran Sejarah Indonesia lebih lanjut	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5
Jumlah Skor Per Responden		61	61	61	63	64	65	60	62	62	64
Jumlah Seluruh Item x Bobot		75									
Persentase Per Subjek (%)		81	81	81	84	85	87	80	83	83	84
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		82.93333333									
Kualifikasi		Baik									

Lampiran 20. Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respons peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1
		Kepemahaman materi	2,17
2	Level Interaktivitas	Keberhasilan interaktivitas	5,6,9,10,11,13
3	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	3,4,12,15
		Motivasi terhadap peserta didik	14,16,18
4	Sistematis	Isi media	7,8

Lampiran 21. Angket Uji Respon Peserta Didik

35 responses [View in Sheets](#)

Accepting responses

Summary Question **Individual**

< 29 of 35 >

Responses cannot be edited

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA

OM SWASTIASTU
SELAMAT PAGI/SIANG/SORE/MALAM

Dalam rangka pengembangan Media Interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, saya Ketut Sri Sekarini Program Studi Pendidikan Teknik Informatika (UNDIKSHA) sudah mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan adik-adik slawa dan slawi SMK Negeri 1 Singaraja untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengilal beberapa pertanyaan pada kuesioner Ini yang berkaitan dengan seberapa efektif, efisien, dan menariknya media yang sudah saya kembangkan. TERIMAKASIH
OM SHANTI, SHANTI, SHANTI OM

* Indicates required question

NAMA *
Ketut Savitri Dewi

NO ABSEN *
15

KELAS *
XI AKL A

PETUNJUK MENJAWAB KUJESIONER

Pengertian MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan media pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

ADIK-ADIK BISA MENJAWAB PERTANYAAN SESUAI DENGAN PENDAPAT KALIAN SAAT MELAKSANAKAN PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS

KETERANGAN
1 = SANGAT TIDAK SETUJU
2 = TIDAK SETUJU
3 = KURANG SETUJU
4 = SETUJU
5 = SANGAT SETUJU

Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia sangat menarik *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Materi dalam media pembelajaran interaktif pelajaran Sejarah Indonesia mudah dipahami *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju
Saya merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Alur pembelajaran Sejarah Indonesia pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Fungsi tombol video dan audio dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penggunaan tombol navigasi halaman dalam media pembelajaran interaktif membuat saya susah mencari halaman yang sesuai dengan keinginan saya *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Saya dapat belajar mandiri melalui media pembelajaran interaktif *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penggunaan animasi dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Kuis permainan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya tidak terlibat dalam aktivitas *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penggunaan respon feedback pada kuis berfungsi dengan baik *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Saya merasa lebih antusias dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Sejarah Indonesia *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Fungsi hyperlink icon atau gambar dalam media pembelajaran interaktif tidak berfungsi dengan baik *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, karena materi yang disajikan bervariasi *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya sangat suka dengan animasi dalam media pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya susah mengingat dengan baik materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya sangat senang evaluasi diakhir pembelajaran pada media pembelajaran interaktif dipadukan dengan permainan, sehingga menarik dan menyenangkan *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



UNDIKSHA

Lampiran 22. Hasil Uji Respon Peserta Didik

NO	DAFTAR PERTANYAAN	RESPONDEN																																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia sangat menarik	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif pelajaran Sejarah Indonesia mudah dipahami	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	
3	Saya merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
4	Alur pembelajaran Sejarah Indonesia pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	
5	Fungsi tombol video dan audio dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4
6	Penggunaan tombol navigasi halaman dalam media pembelajaran interaktif membuat saya susah mencari halaman yang sesuai dengan keinginan saya	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5
7	Saya dapat belajar mandiri melalui media pembelajaran interaktif	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4
10	Kuis permainan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya tidak terlibat dalam aktivitas	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	

UNDIKSHA

Lampiran 23. Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,5,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	7,8,9



Lampiran 24. Angket Uji Respon Guru

Lampiran 21. Angket Uji Respon Guru

**ANGKET UJI RESPON GURU MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

Angket Uji Respon Guru

Hari/Tanggal :

Penilai : Gede Adi Putra

Instrumen uji respon guru media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Sejarah Indonesia di kelas	√				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media berupa modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia		√			
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia	√				
4	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum			√		

No	Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓		✓		
6	Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada pelajaran Sejarah Indonesia			✓		
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Sejarah Indonesia membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia	✓				
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah saya dalam memaparkan materi Sejarah Indonesia	✓				
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran materi Sejarah Indonesia	✓				

Lampiran 25. Hasil Uji Respon Guru

No	Daftar Pertanyaan	SS
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Sejarah Indonesia di kelas	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media berupa modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia	4
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia	5
4	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	3
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6	Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada pelajaran Sejarah Indonesia	3
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Sejarah Indonesia membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia	5
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah saya dalam memaparkan materi Sejarah Indonesia	5
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran materi Sejarah Indonesia	5
Jumlah skor responden		45
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
Sdi		6,66
\bar{x}		45
Kriteria		Sangat Positif

Lampiran 26. Hasil Uji Respon Guru

Kisi-kisi Angket Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil dan lapangan ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Keefektifan	Kemenarikan media pembelajaran interaktif	1,3
		Kesenangan dalam proses pembelajaran	9
2	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	13
		Kelengkapan informasi	6
3	Interaktivitas	Usability/mudah digunakan	4,8
		Fitur	7,15
4	Tampilan	Gambar, Ilustrasi	5
5	Pembelajaran	Manfaat	14,16
		Motivasi	10,12,17
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	11
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	18

Lampiran 27. Angket Uji Lapangan

Responses cannot be edited

ANGKET UJI LAPANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA

OM SWASTIASTU
SELAMAT PAGI/SIANG/SORE/MALAM

Dalam rangka pengembangan Media Interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, saya Ketut Sri Bekarini Program Studi Pendidikan Teknik Informatika (UNDIKSHA) sudah mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan adik-adik siswa dan siswa SMK Negeri 1 Singaraja untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengisi beberapa pertanyaan pada kuesioner ini yang berkaitan dengan seberapa efektif, efisien, dan menariknya media yang sudah saya kembangkan.

TERIMAKASIH
OM SHANTI, SHANTI, SHANTI OM

* Indicates required question

NAMA *
Putu Jasal Anggreni

NO ABSEN
33

KELAS *
XI AKL A

PETUNJUK MENJAWAB KUESIONER

Pengertian MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan media pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

ADIK-ADIK BISA MENJAWAB PERTANYAAN SESUAI DENGAN PENDAPAT KALIAN SAAT MELAKSANAKAN PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS

KETERANGAN
1 = SANGAT TIDAK SETUJU
2 = TIDAK SETUJU
3 = KURANG SETUJU
4 = SETUJU
5 = SANGAT SETUJU

Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia sangat menarik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju
Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Penggunaan fitur pada media pembelajaran inteaktif sangat membantu saya *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju
Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

<p>Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
<p>Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
<p>Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan media pembelajaran berupa modul ajar *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
<p>Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar pada saat proses pembelajaran Sejarah Indonesia *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
<p>Saya tidak mendapatkan pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
<p>Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
<p>Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *</p>						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Sejarah Indonesia *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran Sejarah Indonesia lebih lanjut *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



Lampiran 28. Hasil Uji Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia sangat menarik	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4		
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5		
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4		
5	Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4		
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4		
7	Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat membantu saya	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5		
9	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
11	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan media pembelajaran berupa modul	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	5



12	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar pada saat proses pembelajaran Sejarah Indonesia	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4		
13	Saya tidak mendapatkan pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4		
14	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	
15	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4		
16	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Sejarah Indonesia	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
17	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
18	Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran Sejarah Indonesia lebih lanjut	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4
Jumlah Skor Per Responden		80	76	77	78	76	72	74	72	77	73	73	76	73	77	77	77	75	81	73	72	74	71	72	75	75	77	73	75	73	76	78	74	73	72	76				
Jumlah Seluruh Item x Bobot		90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90		
Persentase Per Subjek (%)		89	84	86	87	84	80	82	80	86	81	81	84	81	86	86	86	83	90	81	80	82	79	80	83	83	86	81	83	81	84	87	82	81.1	80	84				
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		83.26984127																																						
Kualifikasi		Valid																																						



Lampiran 29. Kisi-Kisi Soal PreTest dan PostTest

Tujuan dari perhitungan N-gain untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan gain dari peserta didik. Analisis gain ter-normalisasi digunakan untuk mengenali kriteria gain yang dihasilkan. Gain diperoleh dari data skor pretest dan posttest, selanjutnya diolah untuk menghitung rata-rata ter-normalisasi gain. Kisi-kisi Soal Pre Test dan Post Test ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Menganalisis pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB)	Negara-Negara yang terlibat dalam Perang Dunia I dan Perang Dunia II	5, 7, 9, 13, 15, 17
		Tokoh yang terlibat dalam Perang Dunia I dan Perang Dunia II	3, 8, 19
		Latar belakang terjadinya Perang Dunia I dan Perang Dunia II	1, 4, 14, 18
		Jalannya Perang Dunia I dan II serta dampak Perang Dunia I dan II	2, 6, 10, 11
		Munculnya LBB, PBB	12, 16, 20

Lampiran 30. Soal Pre Test dan Soal Post Test

SOAL PRE TEST

1. Secara resmi Perang Dunia I berakhir pada November 1918, ketika Jerman meminta gencatan senjata kepada Presiden Amerika Woodrow Wilson, namun ternyata klausul perjanjian Versailles tentang ketentuan kepada pihak Jerman yang kalah perang sangat membuat Jerman merasa diinjak-injak harga dirinya, hal tersebut disebabkan karena
 - A. Jerman tidak terima disebut sebagai bangsa pecundang
 - B. Rasa tidak adil akibat hanya Jerman yang diminta membayar seluruh kerugian Perang Dunia I
 - C. Pihak sekutu tidak komitmen, karena Jerman merasa klausul perjanjian seharusnya berdasarkan 14 syarat yang diajukan oleh Woodrow Wilson**
 - D. Jerman dikhianati oleh Italia dalam perjanjian Dalmatia 1915
 - E. Perancis mengambil wilayah Rhineland milik Jerman sebagai bagian dari provinsinya

2. Bila dianalisis secara mendalam, faktor yang menyebabkan negara-negara di Eropa membentuk aliansi adalah karena
 - A. Ancaman dari negara sekutu
 - B. Rasa terancam terhadap kekuatan negara lain**
 - C. Saling menuntungkan secara ekonomi dan politik
 - D. Mencari negara yang senasib dan sepenanggungan
 - E. Berupaya mewujudkan pemerintahan dunia yang bersih dan netral

3. Putra Mahkota yang tertembak di Sarajevo pada tahun 1914 merupakan anak dari
 - A. Kaisar Jerman
 - B. Kaisar Serbia
 - C. Kaisar Austria-Hongaria**

- D. Raja Rusia
- E. Penguasa Bosnia

4. Salah satu alasan Amerika Serikat terlibat dalam Perang Dunia I adalah adanya telegram Zimmerman yang ditujukan kepada Duta Besar Jerman untuk Amerika Serikat, bagaimana lantas telegram tersebut dapat menyulut kemarahan rakyat dan negara Amerika ?

- A. Telegram tersebut menghina presiden Amerika Serikat
- B. Telegram tersebut menghina presiden Jerman
- C. **Jerman berencana membujuk Mexico mengganggu kedaulatan AS**
- D. Telegram tersebut berisi kecurangan-kecurangan Jerman selama Perang
- E. Rencana genosida terhadap bangsa Amerika di Eropa oleh Jerman

5. Dalam organisasi Perserikatan Bangsa-Bangsa hari ini, ada 5 negara yang menjabat sebagai anggota tetap dewan keamanan PBB, ke-5 negara tersebut adalah Amerika Serikat, Rusia, Inggris, Perancis dan China. Ke-5 negara tersebut memiliki hak veto dalam Dewan Keamanan PBB. Alasan utama ke-5 negara tersebut memiliki hak veto adalah

- A. Negara tersebut adalah negara pemenang Perang Dunia II
- B. **Negara tersebut adalah pendiri PBB sejak berakhirnya PD II**
- C. Negara-negara itu adalah negara maju yang memiliki kekuatan ekonomi paling besar dan kuat
- D. Hak veto diberikan secara bergiliran selama 10 tahun sekali
- E. Ke-5 negara tersebut merupakan negara-negara penyumbang terbesar bagi keuangan PBB sejak organisasi tersebut didirikan

6. Perhatikan data berikut!

- 1) Berdirinya PBB sebagai upaya memelihara perdamaian dunia
- 2) Diterapkan ekonomi campuran di negara-negara yang baru merdeka
- 3) Perebutan hegemoni kekuasaan negara Liberal dan negara Komunis

- 4) Austria-Hongaria terbagi menjadi Austria, Hongaria, Cekoslovakia, dan Yugoslavia
- 5) Tenggelamnya 4 kekaisaran besar di Eropa yaitu Jerman, Austria-Hongaria, Rusia, dan Turki

Berdasarkan data di atas yang merupakan dampak dari PD II bagi dunia Internasional adalah ...

- A. **1, 2 dan 3**
 - B. 1, 2 dan 4
 - C. 2, 3 dan 4
 - D. 2, 3 dan 5
 - E. 3, 4 dan 5
7. Perang Dunia I melibatkan dua aliansi yang bersaing, salah satu aliansi tersebut adalah Triple entente yang terdiri dari negara ...
- A. Inggris, Amerika Serikat dan Italia
 - B. **Perancis, Inggris, Rusia**
 - C. Rusia, Amerika Serikat, Serbia
 - D. Austria-Hongaria, Serbia, Rusia
 - E. Serbia, Bosnia, Albania
8. Tokoh berikut sebagai penggagas terbentuknya Perserikatan Bangsa-Bangsa adalah...
- A. **Franklin D. Roosevelt**
 - B. Woodrow Wilson
 - C. Winston Churchil
 - D. Hary S. Truman
 - E. Clement Richard Atlee

9. Salah satu dampak dari Perang Dunia I yang terjadi sejak 1914 hingga 1918 adalah hancurnya 4 kekaisaran di Eropa yang sudah ada sejak abad ke 17, keempat kekaisaran yang hancur tersebut antara lain adalah

- A. Serbia, Montenegro, Jerman, Austria-Hongaria
- B. Jerman, Inggris, Rusia, Perancis
- C. Austria-Hongaria, Jerman, Rusia, Turki Usmani**
- D. Italia, Jerman, Turki Usmani, Austria-Hongaria
- E. Rusia, Serbia, Bosnia, Ukraina

10. Pasca perang dunia II, sebagai salah satu dampak dan pengaruh dari terjadinya Perang, banyak negara di Asia dan Afrika yang mendapatkan momentum untuk memerdekakan diri dari penjajah, proses ini seringkali disebut juga

- A. Antikolonisasi
- B. Independesi
- C. Rekolonisasi
- D. Dekolonisasi**
- E. Repatriasi

11. Perhatikan data berikut!

- 1) Fasisme
- 2) Liberalisme
- 3) Komunisme
- 4) Nasionalisme
- 5) Pan Islamisme

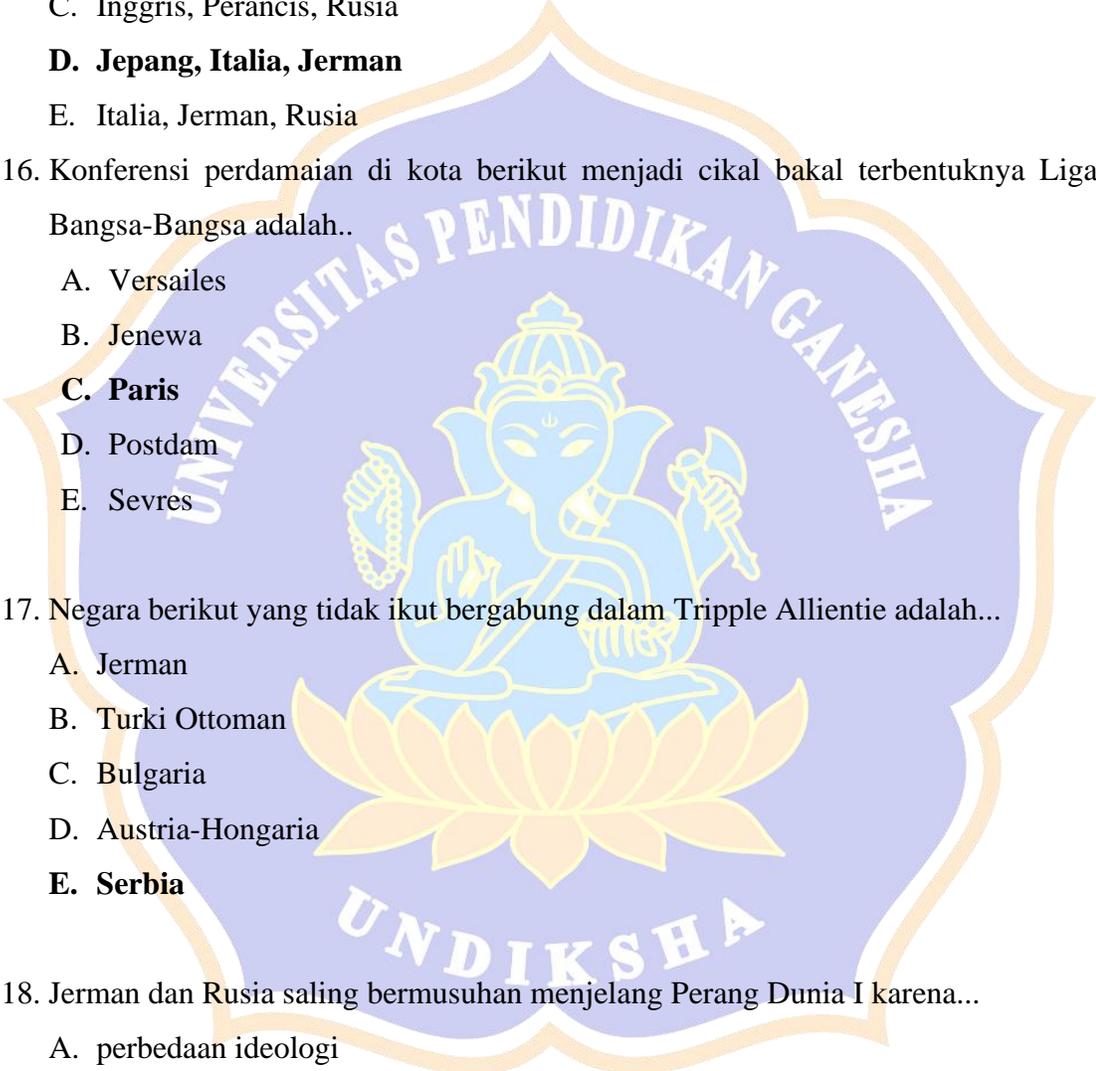
Berdasarkan data di atas, paham-paham besar yang berkembang pasca PD II adalah

... .

- A. 1, 2 dan 3
- B. 1, 2 dan 4
- C. 2, 3 dan 4
- D. 2, 3 dan 5

E. 3, 4 dan 5

12. Sebagai organisasi tingkat global, PBB memiliki tujuan salah satunya adalah mempererat persaudaraan antar bangsa yang dibangun berdasarkan persamaan hak asasi manusia tanpa memandang perbedaan Ras, Agama, Suku, Negara maupun golongan, salah satu bentuk penghormatan terhadap hak asasi manusia, PBB membentuk sebuah Lembaga yang khusus berfokus pada penanganan para pengungsi yang ada di seluruh dunia, badan PBB tersebut bernama
- A. UNICEF
 - B. UNESCO
 - C. FAO
 - D. UNHCR**
 - E. ILO
13. Perang dunia II dimulai ketika Jerman pada 1 september 1939 menyerbu negara ...
- A. Polandia**
 - B. Rusia
 - C. Austria
 - D. Ceko
 - E. Perancis
14. Salah satu faktor yang mendorong terjadinya Perang Dunia II adalah gagalnya kebijakan Appeasement, kebijakan appeasement yang dilakukan oleh Inggris dan Perancis terhadap Jerman antara lain dalam kasus
- A. Pendudukan Jerman atas Polandia
 - B. Pendudukan Jerman atas Spanyol
 - C. Pelanggaran HAM yang terjadi di negara Austria-Hongaria
 - D. Pendudukan Jerman atas wilayah Sudetenland**
 - E. Operasi Barbarossa ke Uni Soviet

15. Perang Dunia II merupakan perang antara negara-negara yang berhaluan fasis melawan negara-negara sekutu, yang termasuk negara-negara berhaluan fasis pada perang dunia II adalah
- A. Jerman, Perancis, Austria-Hongaria
 - B. Perancis, Spanyol, Inggris
 - C. Inggris, Perancis, Rusia
 - D. Jepang, Italia, Jerman**
 - E. Italia, Jerman, Rusia
16. Konferensi perdamaian di kota berikut menjadi cikal bakal terbentuknya Liga Bangsa-Bangsa adalah..
- A. Versailles
 - B. Jenewa
 - C. Paris**
 - D. Postdam
 - E. Sevres
17. Negara berikut yang tidak ikut bergabung dalam Tripple Allientie adalah...
- A. Jerman
 - B. Turki Ottoman
 - C. Bulgaria
 - D. Austria-Hongaria
 - E. Serbia**
18. Jerman dan Rusia saling bermusuhan menjelang Perang Dunia I karena...
- A. perbedaan ideologi
 - B. persaingan industri
 - C. perebutan wilayah jajahan
 - D. persoalan pelabuhan di Laut Tengah**
 - E. ingin menguasai wilayah Balkan
 - F. Jawaban D
- 

19. Pemimpin negara ini menjadi pemrakarsa Liga Bangsa-Bangsa adalah...

- A. Kanselir Jerman
- B. Perdana Menteri Inggris
- C. Presiden Amerika Serikat**
- D. Presiden Prancis
- E. Presiden Uni Soviet

20. Salah satu kewajiban Liga Bangsa-Bangsa adalah..

- A. Membantu negara-negara yang kalah perang
- B. Menyelesaikan persoalan secara damai**
- C. Mengadili penjahat perang
- D. Melucuti senjata negara yang kalah berperang
- E. Menyejahterakan masyarakat dunia



SOAL POST TEST

1. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) LBB gagal menjalankan tugasnya
- 2) Adanya politik aliansi
- 3) Negara maju lebih menguatkan angkatan militer
- 4) Inggris dan Prancis menyerbu Jerman
- 5) Amerika membentuk North Atlantic Treaty Organization (NATO)

Berdasarkan pernyataan tersebut, yang merupakan penyebab umum dari terjadinya Perang dunia II ditunjukkan oleh nomor

A. 1, 2, dan 3

B. 1, 2, dan 4

C. 2, 3, dan 4

D. 2, 3, dan 5

E. 3, 4, dan 5

2. Perang Dunia II yang awalnya terjadi di Benua Eropa, akhirnya meluas ke wilayah Asia Pasifik. Kebetulan di wilayah Asia terdapat negara fasis dan juga anggota Blok Poros, yaitu Jepang. Perang Asia Pasifik secara khusus dimulai setelah terjadi peristiwa...

A. Jepang melakukan invansi ke Manchuria, Tiongkok karena jumlah penduduknya yang besar

B. Amerika Serikat menghentikan ekspor minyak dan bahan mentah lainnya ke Jepang

C. Jepang menyerang pangkalan Angkatan Laut Amerika Serikat di Pearl Harbour, Hawaii

D. Chiang Kai Sek memerintahkan orang asing meninggalkan Nanking

E. Jerman bersama Jepang melancarkan serangan kapal selam tak terbatas di Pasifik

3. Tokoh berikut sebagai penggagas terbentuknya Perserikatan Bangsa-Bangsa adalah...

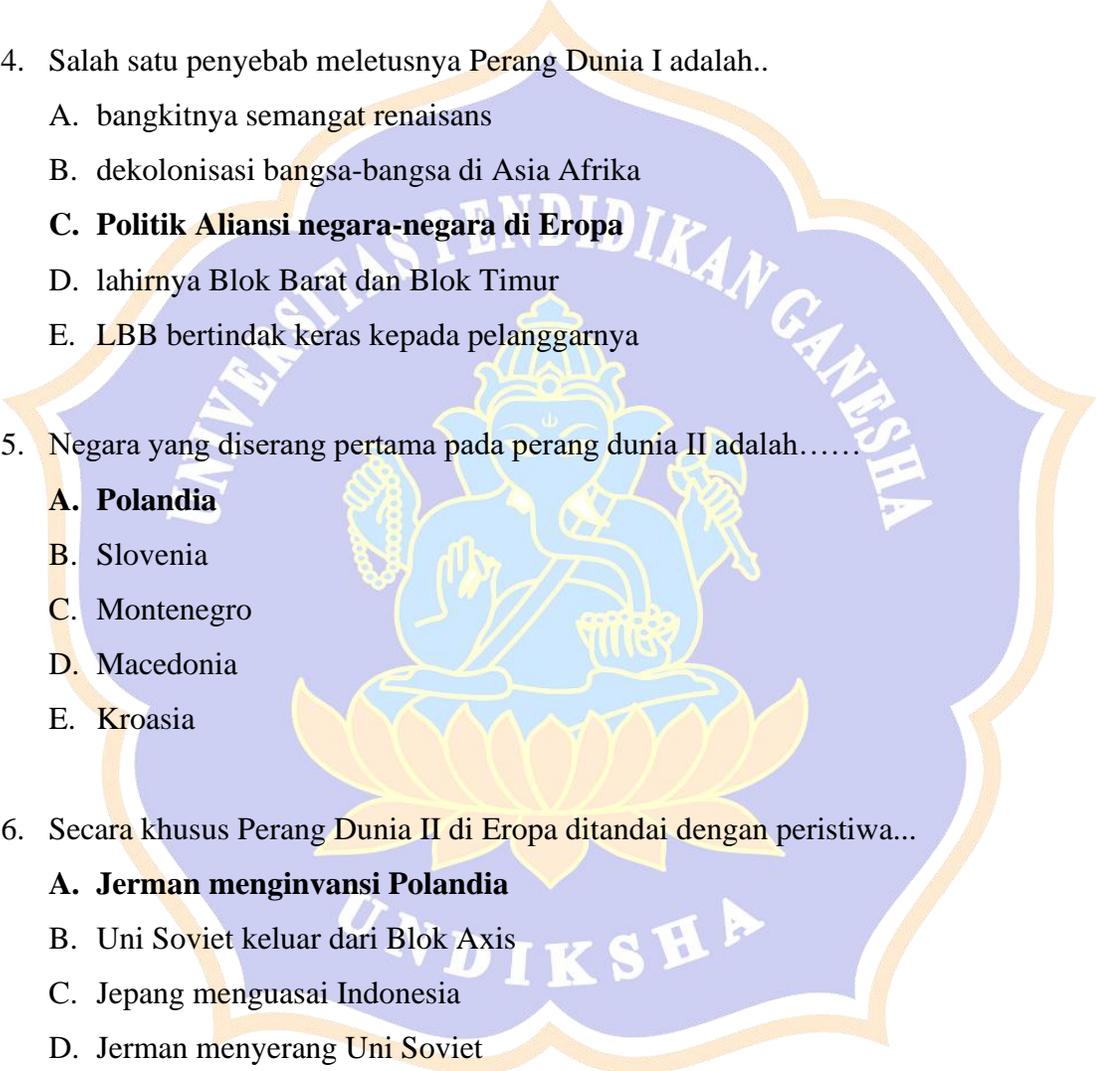
F. Franklin D. Roosevelt

G. Woodrow Wilson

H. Winston Churchill

I. Harry S. Truman

J. Clement Richard Atlee

4. Salah satu penyebab meletusnya Perang Dunia I adalah..
- A. bangkitnya semangat renaissance
 - B. dekolonisasi bangsa-bangsa di Asia Afrika
 - C. Politik Aliansi negara-negara di Eropa**
 - D. lahirnya Blok Barat dan Blok Timur
 - E. LBB bertindak keras kepada pelanggarnya
5. Negara yang diserang pertama pada perang dunia II adalah.....
- A. Polandia**
 - B. Slovenia
 - C. Montenegro
 - D. Macedonia
 - E. Kroasia
6. Secara khusus Perang Dunia II di Eropa ditandai dengan peristiwa...
- A. Jerman menginvasi Polandia**
 - B. Uni Soviet keluar dari Blok Axis
 - C. Jepang menguasai Indonesia
 - D. Jerman menyerang Uni Soviet
 - E. Amerika menyerang Normandia
7. Pemimpin negara Adolf Hitler yang menyerang sisi barat Polandia berasal dari negara....
- A. Prancis
- 

- B. Jerman**
- C. Inggris
- D. Rusia
- E. Austria
8. Pemimpin negara ini menjadi pemrakarsa Liga Bangsa-Bangsa adalah...
- A. Kanselir Jerman
- B. Perdana Menteri Inggris
- C. Presiden Amerika Serikat**
- D. Presiden Prancis
- E. Presiden Uni Soviet
9. Liga Bangsa-Bangsa memiliki markas besar yang terletak di Kota...
- A. Berlin
- B. London
- C. Den Haag
- D. Jenewa**
- E. San Fransisco
10. Perang Dunia I membawa dampak yang sangat besar bagi dunia, berikut dampak terjadinya Perang Dunia I, Kecuali...
- A. Berkembangnya ideologi komunisme
- B. Jerman menerapkan perang kapal selam tidak terbatas**
- C. Kehancuran 4 kaisar besar di dunia
- D. Kemunduran eropa di berbagai bidang
- E. Lahirnya Fasisme
11. Perhatikan data berikut!
- 1) Berdirinya PBB sebagai upaya memelihara perdamaian dunia
 - 2) Dimulainya era Perang Dingin
- 

- 3) Hancurnya kekuatan-kekuatan di Eropa Barat
- 4) Austria-Hongaria terbagi menjadi Austria, Hongaria, Ceko, dan Yugoslavia
- 5) Tenggelamnya 4 kekaisaran besar di Eropa yaitu Jerman, Austria-Hongaria, Rusia, dan Turki

Berdasarkan data di atas yang merupakan dampak dari PD II bagi dunia Internasional adalah ...

- A. **1, 2 dan 3**
 - B. 1, 2 dan 4
 - C. 2, 3 dan 4
 - D. 2, 3 dan 5
 - E. 3, 4 dan 5
12. LBB dibentuk bukan untuk tujuan berikut...
- A. Memelihara perdamaian dan keamanan dunia
 - B. Memajukan dan memelihara hubungan persahabatan antarbangsa dan negara
 - C. Menegakkan hukum serta berusaha agar perjanjian antarbangsa dipatuhi
 - D. Memajukan dan memelihara kerja sama internasional di bidang sosekbudpend
 - E. **memajukan ideologi bangsa-bangsa tertentu di dunia**
13. Penyebab utama dari Perang Dunia I yaitu terbunuhnya pangeran Franz Ferdinand yang berasal dari negara....
- A. Slovenia
 - B. Kroasia
 - C. Bosnia
 - D. **Austro-Hungaria**
 - E. Austria
14. Peristiwa yang membuat Amerika Serikat marah dan menyatakan perang terhadap Jepang pada Perang Dunia II adalah

- A. Serangan seratus hari
- B. Serangan terhadap Polandia
- C. pelanggaran HAM yang terjadi di negara Austria-Hongaria
- D. Serangan Pearl harbor**
- E. operasi Barbarossa ke Uni Soviet

15. Italia bergabung dalam Blok Prancis setelah menyatakan perang terhadap...

- A. Jerman
- B. Austria-Hongaria**
- C. Turki
- D. Ottoman
- E. Bulgaria

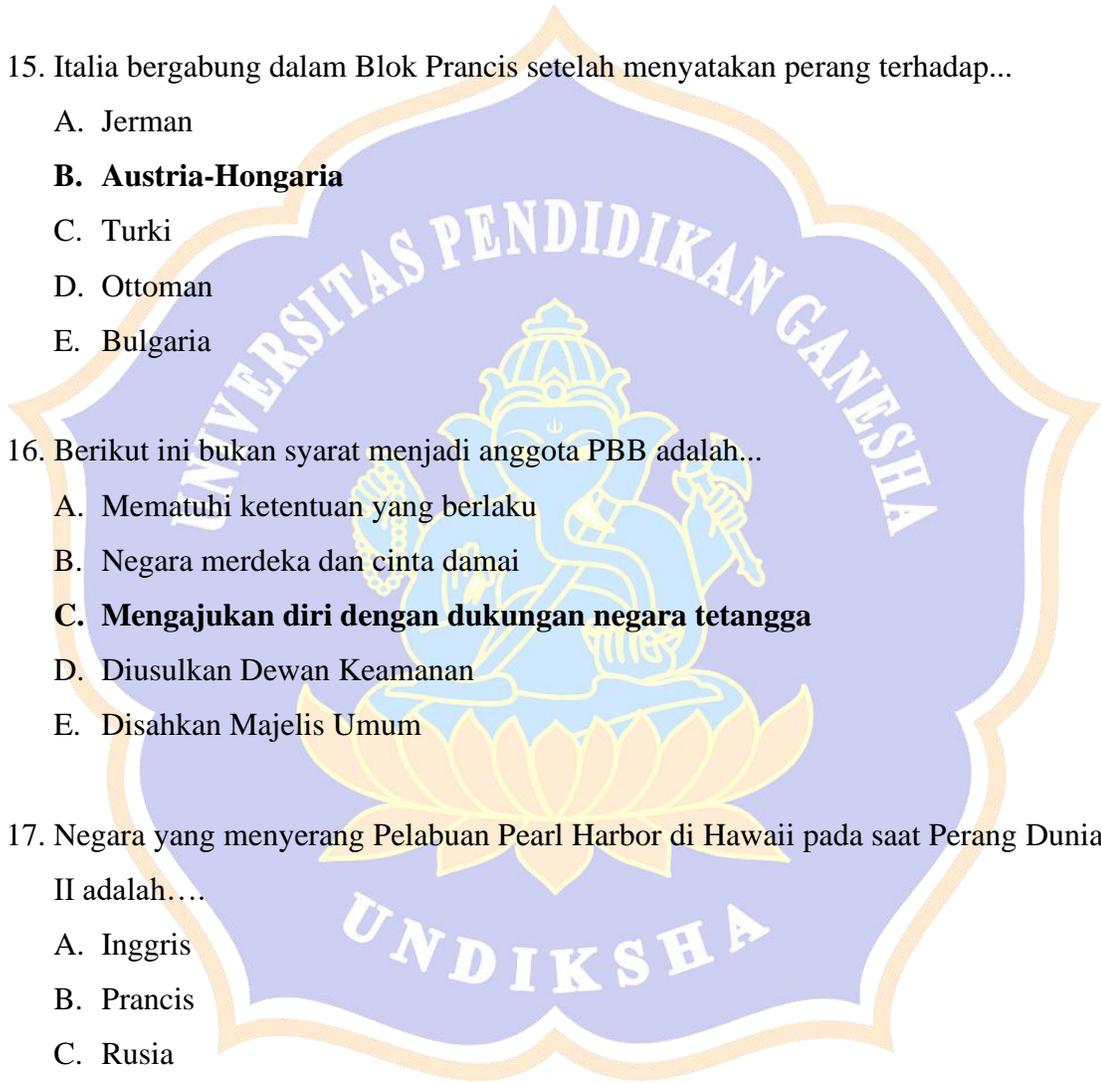
16. Berikut ini bukan syarat menjadi anggota PBB adalah...

- A. Mematuhi ketentuan yang berlaku
- B. Negara merdeka dan cinta damai
- C. Mengajukan diri dengan dukungan negara tetangga**
- D. Diusulkan Dewan Keamanan
- E. Disahkan Majelis Umum

17. Negara yang menyerang Pelabuhan Pearl Harbor di Hawaii pada saat Perang Dunia II adalah....

- A. Inggris
- B. Prancis
- C. Rusia
- D. Amerika Serikat
- E. Jepang**

18. Liga Bangsa-Bangsa tidak berhasil dalam menjalankan tugasnya, kemudian dibubarkan pada tanggal



- A. 28 Januari 2000
- B. 28 November 1989
- C. 4 Maret 2001
- D. 18 April 1945**
- E. 29 November 1920

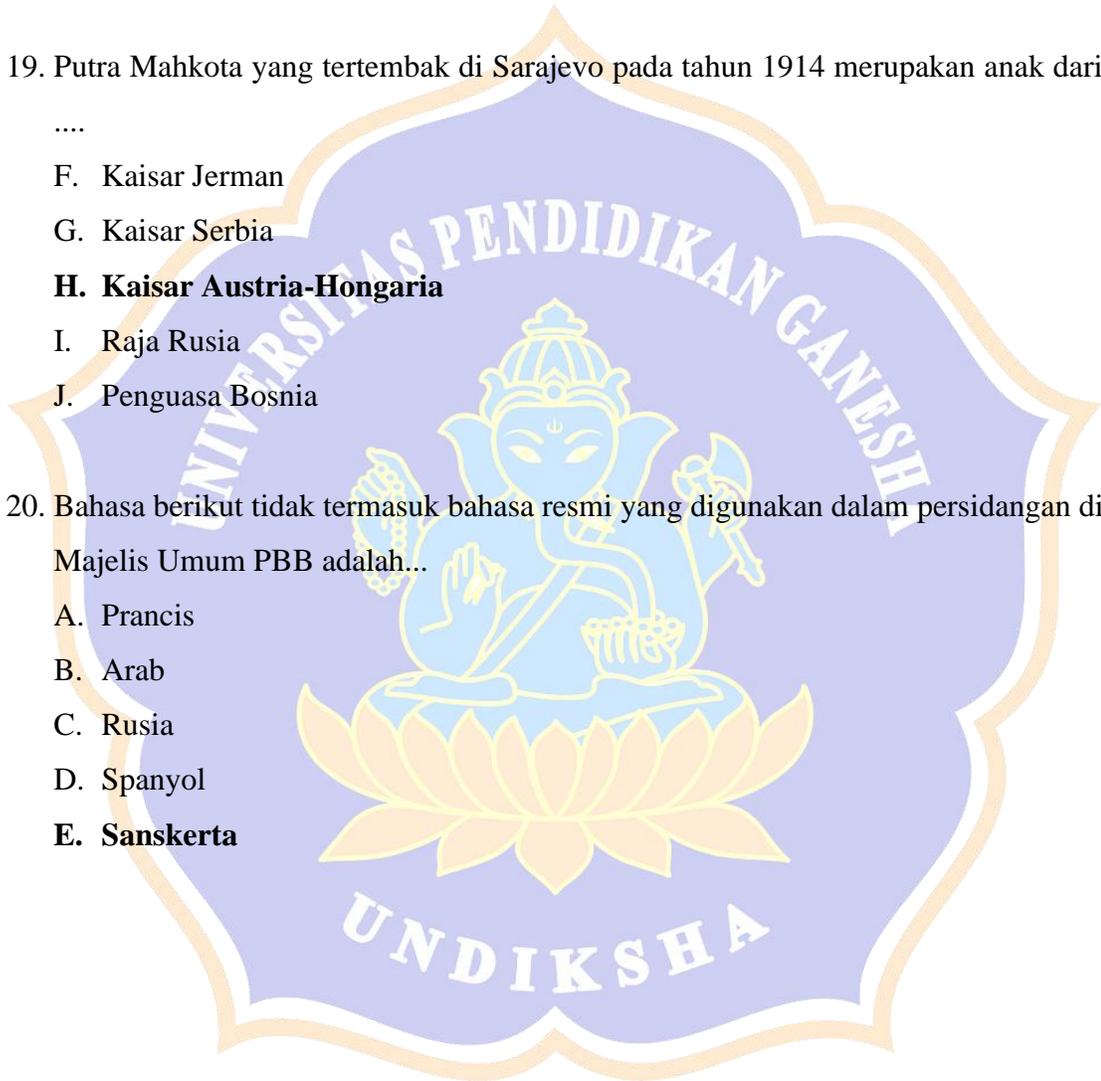
19. Putra Mahkota yang tertembak di Sarajevo pada tahun 1914 merupakan anak dari

....

- F. Kaisar Jerman
- G. Kaisar Serbia
- H. Kaisar Austria-Hongaria**
- I. Raja Rusia
- J. Penguasa Bosnia

20. Bahasa berikut tidak termasuk bahasa resmi yang digunakan dalam persidangan di Majelis Umum PBB adalah...

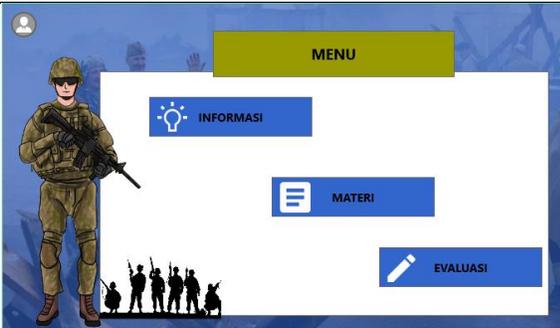
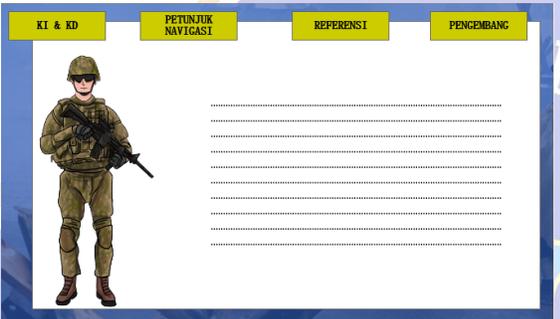
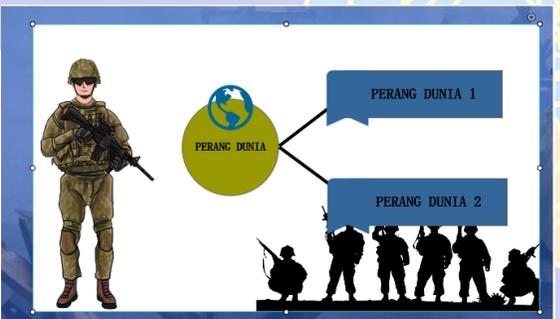
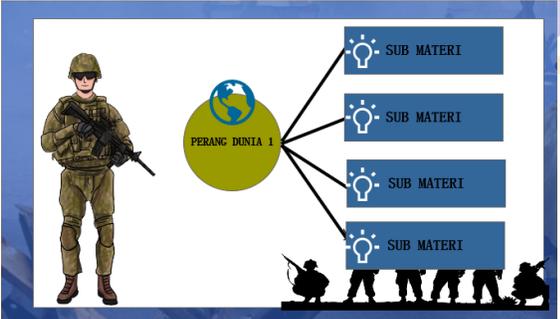
- A. Prancis
- B. Arab
- C. Rusia
- D. Spanyol
- E. Sanskerta**

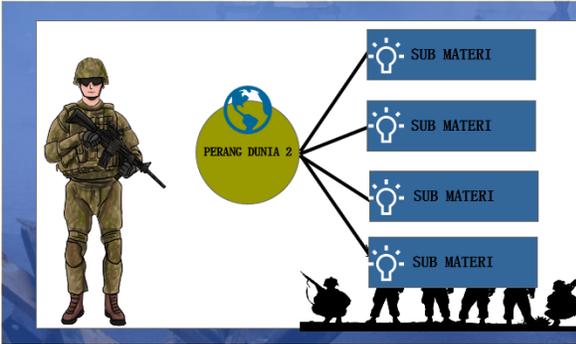
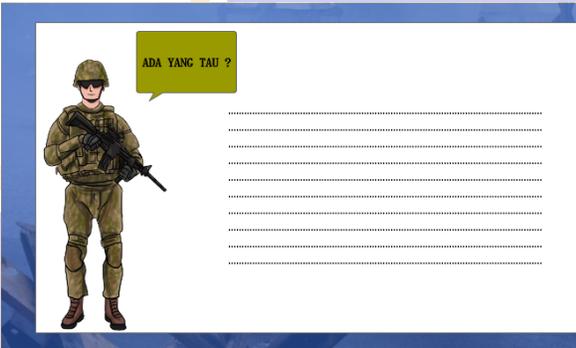


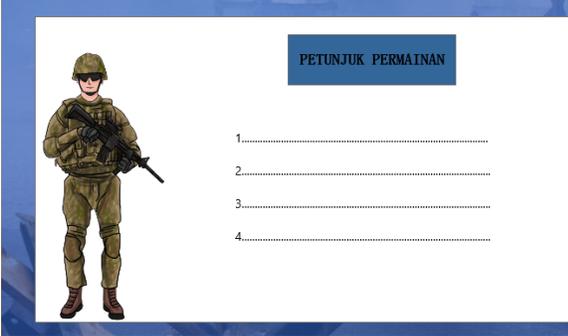
Lampiran 31. Rancangan Interface Media Interaktif

Rancangan Interface Media Interaktif yang Akan Dikembangkan.

NO	Rancangan Pengembangan	Keterangan
1		Tampilan halaman pembuka media pembelajaran interaktif
2		Tampilan halaman memasukan identitas pengguna
3		Tampilan pengenalan pemandu untuk media pembelajaran interaktif

4		Tampilan halaman media menu utama pembelajaran interaktif
5		Tampilan informasi, navigasi, referensi, dan pengembang
6		Tampilan materi yang akan dibahas pada 2 kali pertemuan
7		Tampilan sub materi yang akan dibahas pada pertemuan I (perang dunia I)

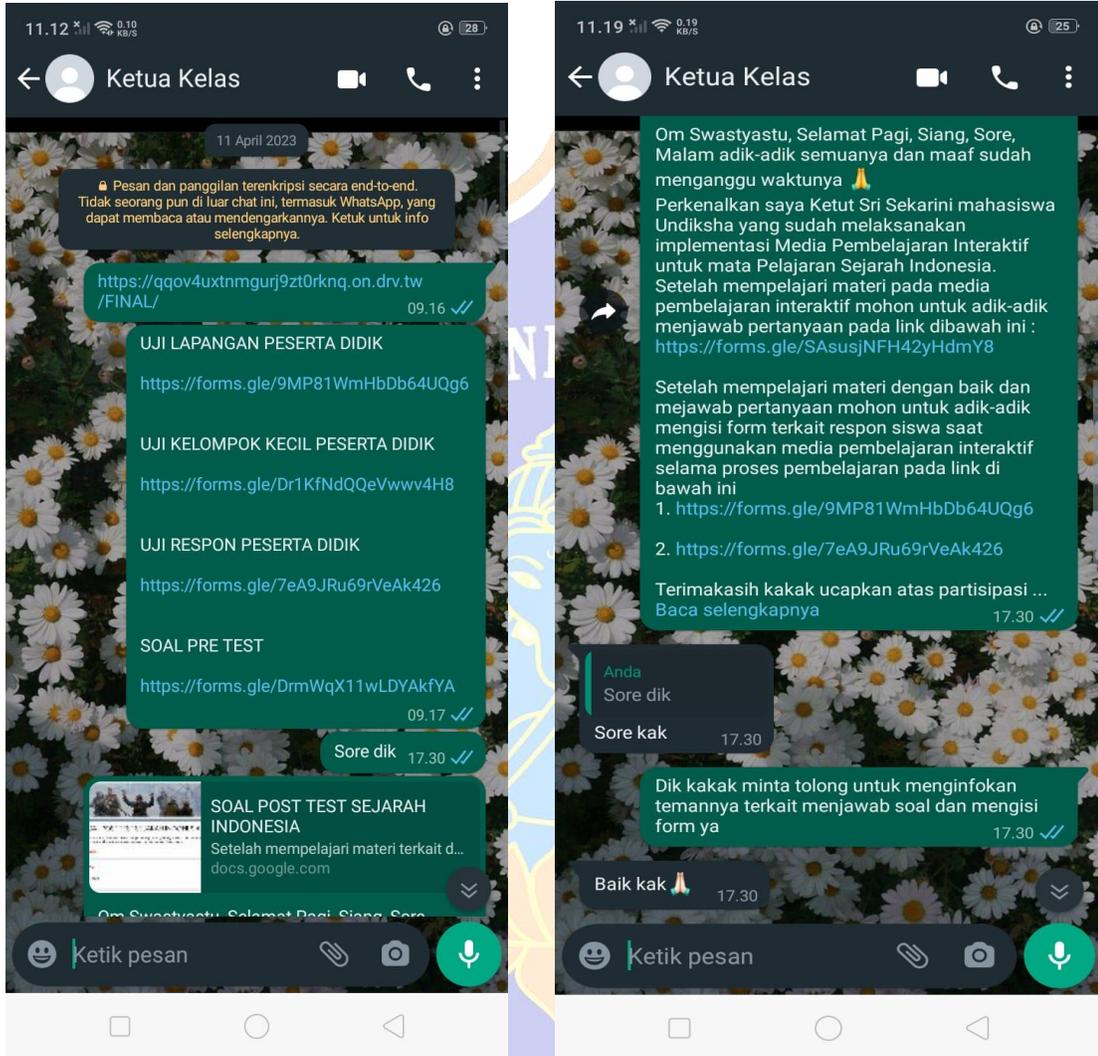
8		<p>Tampilan sub materi yang akan dibahas pada peretmuan kedua (Perang Dunia II)</p>
9		<p>Tampilan halaman tahapan statement (pemberian rangsangan)</p>
10		<p>tampilan setiap sub materi yang akan diberikan pada saat proses pembelajaran</p>
11		<p>Tampilan halaman video animasi 3 D mengenai sejarah perang dunia I dan II</p>

12		Tampilan halaman petunjuk kuis permainan
13		Tampilan halaman kuis permainan ke 1 yaitu menyusun setiap huruf mejadi kata yang benar
14		Tampilan halaman kuis permainan ke 2 yaitu menebak gambar, akan diberikan gambar tokoh perang, gambar negara (peta) dan gambar lainnya berkaitan dengan materi yang disampaikan
15		Tampilan halaman kuis permainan ke 2 yaitu setiap siswa memilih negara-negara yang bergabung dalam perang dunia I dan II

16		Tampilan halaman skor perolehan nilai kuis permainan.
17		Tampilan halaman soal evaluasi



DOKUMENTASI



Pemberian link media pembelajaran interaktif kepada siswa melalui Ketua Kelas



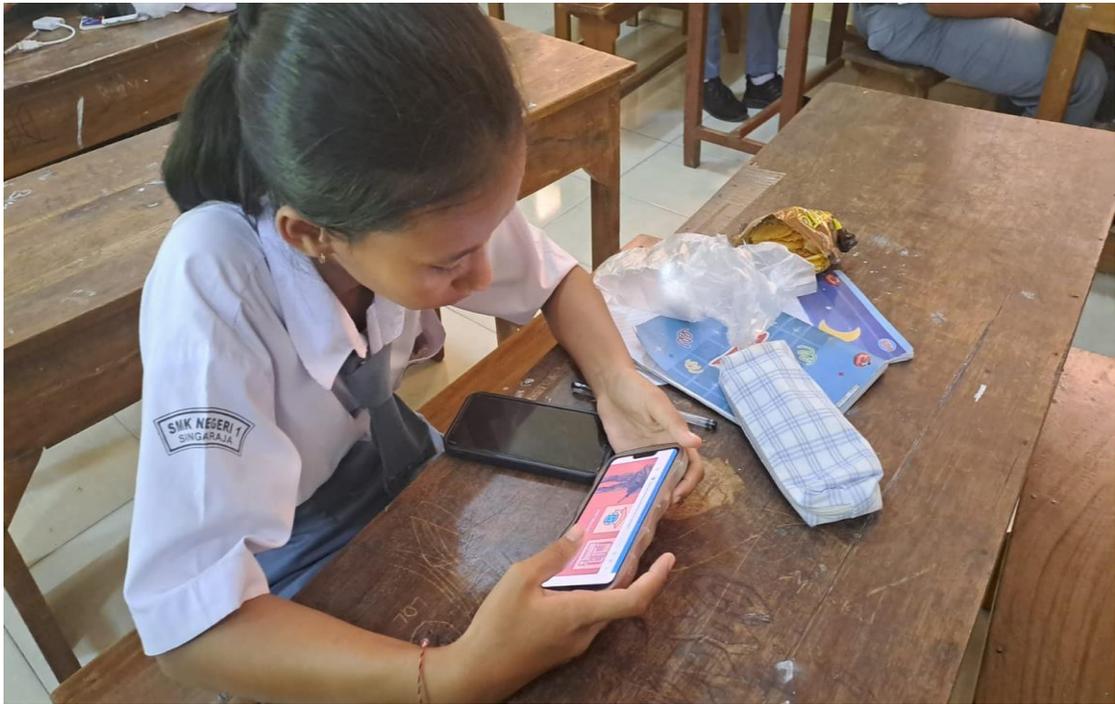
Wawancara dengan Waka Kesiswaan terkait dengan kebutuhan peserta didik dan fasilitas penunjang pembelajaran



Wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia



Uji coba perorangan



Uji kelompok kecil



Penjelasan awal terkait media pembelajaran interaktif kepada siswa



KSHA



Implementasi media pembelajaran interaktif

docs.google.com/forms/d/1ChNvyiZwmiSxOZimFkdLiBPrG9ACy-RBXldLi8Cp6nQ/edit

Untitled form

Questions Responses 35 Settings



Section 1 of 2

ANGKET UJI LAPANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA

OM SWASTIASTU
SEI AMAT PARI/SIANG/SOPE/MAI AM

Angket Uji Lapangan

UNDIKSHA

Untitled form ☆

Questions Responses 35 Settings



Section 1 of 2

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA

OM SWASTIASTU
SEFI AMAT PARI/SIANG/SOPE/MAI AM



Untitled form ☆

Questions Responses 36 Settings Total points: 100

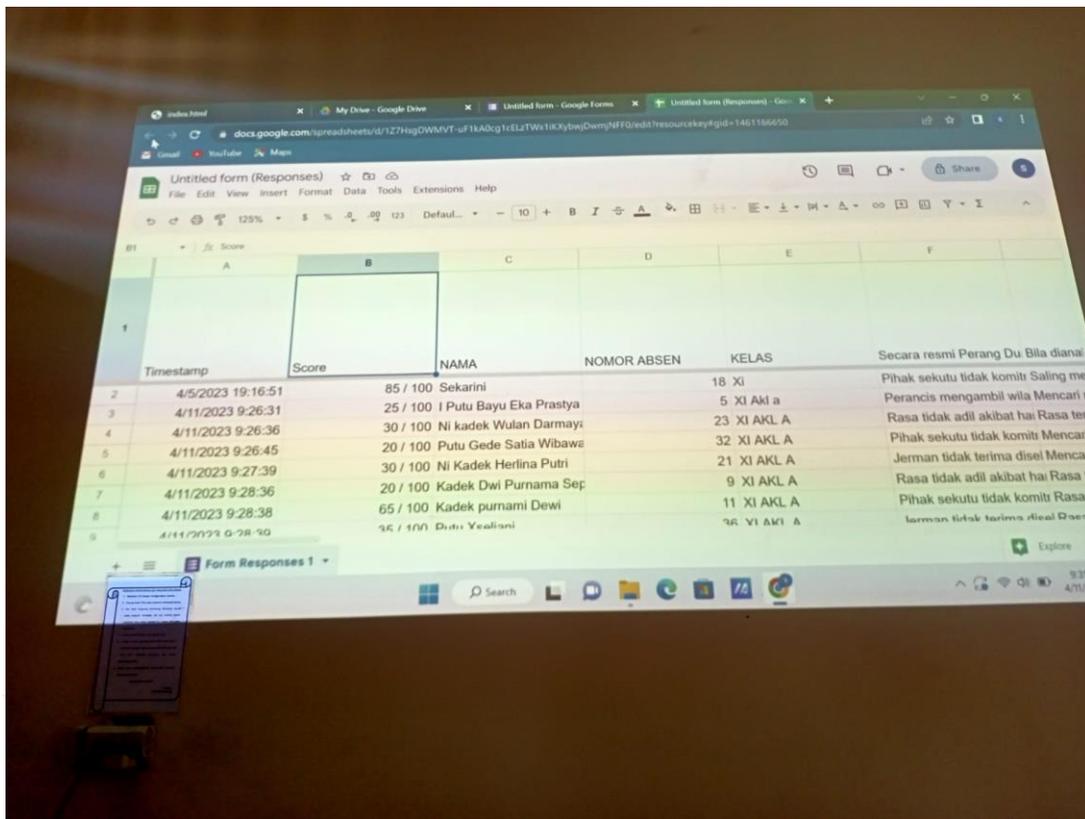


Section 1 of 2

SOAL PRE TEST SEJARAH INDONESIA

Jawablah pertanyaan dibawah ini mengenai Perang Dunia I, Perang Dunia II, LBB dan PBB !

NAMA *





රජයේ ප්‍රාදේශීය පාලන ආයතන
PEMERINTAH PROVINSI BALI

ඒකසංස්ථිතීන්ගේ අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව
 DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
 ඒකසංස්ථිතීන්ගේ අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SINGARAJA
 අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුවේ අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව
 Jln. Pramuka No. 6 Telp. (0362) 22187 Fax (0362) 23166
 සිංගරාජා - බාලී
 SINGARAJA - BALI
 Website : www.smkn1singaraja.sch.id e-mail : smkn1_sgr@yahoo.com



DAFTAR NILAI POSTEST SISWA SMK NEGERI 1 SINGARAJA

HARI / TANGGAL :

JENIS SEKOLAH : S M K

K E L A S : X (SEPULUH) A

PROG. KEAHL : AKUNT. & KEU.

TH. PELAJARAN : 2021/2022

KOMP. KEAHL : AK. & KL.

Urut	Induk	Nama Siswa	L/P	Jam Pelajaran Ke											Ket.	NILAI		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
1	21 1 14369	ANGGI MELATI PUTRI	P														ISLAM	70
2	21 1 14370	AYU KOMANG RISMANDANI	P															100
3	21 1 14371	GEDE AGUS SURYAWAN	L															70
4	21 1 14372	I MADE ANDIKA PRASETIA WIBAWA	L															95
5	21 1 14373	I PUTU BAYU EKA PRASTYA	L															85
6	21 1 14374	KADEK ADE SURYA CAHYANI	P															100
7	21 1 14375	KADEK ARTAWAN	L															60
8	21 1 14376	KADEK ASVINI RAM DEWI	P															100
9	21 1 14377	KADEK DWI PURNAMA SEPTIARI	P															85
10	21 1 14378	KADEK FRIDA VIRGYANA DEWI	P															100
11	21 1 14379	KADEK PURNAMI DEWI	P															100
12	21 1 14380	NI KADEK VAULINA	P															90
13	21 1 14381	KADEK YOWANDA BETRICIA	P															100
14	21 1 14382	KETUT PUTRI HANDAYANI	P															70
15	21 1 14383	KETUT SAVITRI DEWI	P															90
16	21 1 14384	KETUT YAMUNA	P															100
17	21 1 14385	KOMANG TRI RAHAYU	P															100
18	21 1 14386	LUH MERTA SARI	P															100
19	21 1 14387	LUH SUARTINI	P															100
20	21 1 14388	MADE PUTRASENA	L															80
21	21 1 14389	NI KADEK HERLINA PUTRI	P															100
22	21 1 14390	NI KADEK INDI SUSANTI	P															80
23	21 1 14391	NI KADEK WULAN DARMAYANTI	P															80
24	21 1 14392	NI KETUT ELDA YANTI	P															100
25	21 1 14393	NI MADE BULAN LIONIA	P															100
26	21 1 14394	NI MADE DWI VIRDAYANI	P															100
27	21 1 14395	NI PUTU INTANIA	P															80
28	21 1 14396	NI PUTU VIKA CANDRA OLIVIA	P															70
29	21 1 14397	NYOMAN LINA MAHARANI	P															65
30	21 1 14398	NYOMAN WIDYA HITA MAHARANI	P															100
31	21 1 14399	PUTRI LOVITA INRIASIH	P															75
32	21 1 14400	PUTU GEDE SATIA WIBAWA	L															100
33	21 1 14401	PUTU JESSI ANGGRENI	P															80
34	21 1 14402	PUTU MELYA ANGGRAENI	P															95
35	21 1 14403	PUTU WIKA NOVITA SARI	P															85

Bukti jawaban posttests